
Nisekoi
ANIME NEW TYPE

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏人

¥14
2007.3
Vol. 22

卷首特稿 索尼革命家 战略篇
大博弈时代

X档案 卷尾特辑
天外来客事件本

特别企划
2006日本街机游戏大奖

越狱 历数游戏世界的逃脱艺术





本辑赠送 变形金刚海报集

传世之书
日本游戏大作
画面技术探秘


后藤真希
Maki Goto

卷首



吃米饭的老虎

“从懂事起，我便随父母搬到城市生活，已经有很长时间没有回过农村老家，今年回老家看了看，住了有十来天。家里的老宅已经没人了，大伙都在郊区的公路边盖起了三四层的楼房。那些房子的样式都差不多，我要是走远了，就要费好大劲才能找到家。我问我的一个表弟这是为什么，他说大家都不懂造房子，最早有人造成那样，旁边的人家就照那个样子造，然后十几年下来，这条路上的房子都成了一个样子……

因为我比较年长，所以就有了一堆表弟表妹什么的。他们放假了没什么事儿做，白天打羽毛球、下棋、打牌就是主流的活动。晚上主要是看电视，要不就还是打牌，条件好一点儿的就看看VCD。我给弟弟妹妹们买了个国产的DVD机，但发现那里的DVD碟很难买到，在当地流行的还是VCD……

从老家到城区要二十多分钟车程，但那里巴士和的士非常少，所以当地人主要的交通工具是摩托车，有好多人以开‘摩的’为生，虽然明知道不安全，但我还是坐了好几次。那里的城区比较旧，但也有一些商场、超市什么的。不过我找了一天也没有找到一家游戏店，问表弟，他说商场里有卖GBA和PS的，但都很贵，所以基本没人买。经过一家书店，发现里面有一些《龙珠》之类的漫画，但没有任何游戏杂志。我还在当地最大的商场里看到一家叫‘肯麦鸡’的快餐店，里面从装修到食物，与KFC相当神似，比KFC强的是里面还卖竹筒饭。听说不远的地方还有一家叫‘麦肯鸡’的，两家店是竞争对手……

有个邻居家的小孩，今年十三岁，因为家里人都在外面打工，他从十一岁开始就包下所有的家务，包括煮饭、喂猪、放牛，一年里的大部分时间是一个人生活。他告诉我几年前他去过当地的游乐园，我觉得他挺可怜，说要不要带他去游乐园再玩一次，他说不用了，那个游乐园因为经营不善已经倒了。那里本来养了一些动物，后来因为没钱，老虎吃不起肉了，只能吃米饭，都瘦得不成样子……

我的小表弟读初中，他是让家里人比较操心的一个孩子，他爸妈说他迷上了游戏机，经常去游戏机室，也花掉了很多钱。我这才知道，原来这里也有游戏机的，我就让小表弟带我去看看。不过那里并不是你我年纪小时经常出入的包机房或是街机厅，里头全部都是赌博机，基本上都是我表弟那个年纪的小孩在玩，甚至还有比我表弟矮半个头的小不点叼着烟在给下注的人出谋划策。我后来特别数了一个，在老城区，每隔不到200米就有一个这样的所谓游戏室。我告诉表弟说这其实不是真正的游戏机，他却对我的话将信将疑……

前阵子我不是和你说郭富城演的《父子》里头有BUG，在上世纪80年代的小山村里出现PSP很离谱吗？你告诉我那个片子是在马来西亚实景拍摄的，那个村子现在就是片子里看到的那样，所以在那里，一个富家子弟手里拿上一两个PSP完全是合情合理又合法的事。我去老家前有心理准备，知道那地方不好玩儿，所以带上了PSP解闷，可每次拿出来时就会想到《父子》，我觉得PSP和我身处的环境怎么那么格格不入，所以玩不到五分钟就放下了……”

这是一位老友对我讲述的他的春节经历。听他说了这么多，我突然联想起《游戏·人》迟迟不见增长的销量，不免有些沮丧。首先，《游戏·人》的制作并没有一个现成的模板可以参照，如果照着别人的房子去搭建，最后也只能成为“肯麦鸡”之流。没了参照，那就一定得进行更多的尝试和努力，也要面对更多失败的可能性。其次，对于娱乐来说，人们更多地会根据实际条件出发，做出适合自己的选择，电子游戏作为选择之一，并不会排在大多数人的首位。“年轻人都喜欢游戏动漫”，这种想法未免有些理想主义。就算有了DVD机，却没有DVD碟卖，你想坐的士，但眼前只有摩的，没有了大环境的支持，妥协可能是惟一出路。而最主要的是，在人们吃穿不愁的情况下，才会想到去提高提升娱乐的品质，一个十三岁的少年一边喂猪一边玩PSP的情形实在让人难以想像。当我们带着充满自信的笑容，对着寻找晚归孩子的父母、在机台前疯狂下注的小孩或是数着一天收成的游戏室老板说“游戏其实是一种文化”，你说他们能信吗？听起来就像逼着老虎吃米饭一样荒谬。

但回过头来一想，《游戏·人》强调的是游戏、文化与人的三方交集，也就注定了只会为小众所追捧，要让大众去接受，除非我们身处的整体环境发生根本的变化，但现阶段并没有这种可能。哪怕吃不上肉，只能吃白米饭，《游戏·人》也不能为盲目追求销量而妥协，这需要制作者的把持，撰稿者的坚持，更需要读者的支持。吃米饭的老虎也许会变得瘦骨嶙峋，但它的吼声依然可以响彻云霄。

■ 胜负师 ■ 2007年3月8日



游戏·人第22辑

封面绘制：刑天工作室 雅牙
封面设计：张金涛
感谢 Levelup.cn 提供部分资源和游戏试玩

Contents

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权(版权)，对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2.独家授权——对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

《游戏·人》通信地址：
兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》
读者服务部(收)
邮编：730020
Email：gamers@263.net
读者服务部电话：0931-8674805

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回读者服务部，由本部负责调换。

Lancer

索尼革命家 战略篇



1994年12月3日，几经挫折的PS3终于上市，久多良木健说，那是他一生中最幸运的一天。

首批出货10万台的PS迅速售罄，日本各地都出现了严重的缺货现象，对于一部新主机来说，这样出色的成绩令人欣慰。

PS的成功依靠的自然不是幸运，SCEI首席运营官佐藤明说："PS要想在乱世中生存，必须提出一种新的概念，让我们从所有对手中脱颖而出。换句话说，我们需要在另外一个战场发动战争。"

久多良木健的另外一个战场从CD-ROM开始，与更早之前的先驱者不同的是，CD-ROM对于PS来说不仅仅是一种大容量的全新存储介质，它是游戏商业模式革命的开始……

第一章 流通革命

市场预测

大贺典雄说："PS获得成功的原因之一是因为我们同时有一家唱片公司。"在唱片领域的成功经验是索尼开展游戏业务的宝贵财富，SCEI首席运营官佐藤明将PS的商业模式革命归结为"游戏业里的唱片业模式"。唱片业的市场细分相当透彻，小批量发行的唱片种类丰富，久而久之，发行商对于迅速响应市场需求有了丰富的经验。

大贺典雄曾亲自命索尼音乐在静冈县设立CD-ROM生产工厂，使其成为索尼音乐的CD制造基地。PS取得成功后，该工厂经常大量减少CD产量以满足PS游戏碟生产的巨大需求，索尼通过其唱片业务的庞大业务关系网将CD生产外包给其他公司，但PS的游戏碟生产权牢牢地把握在自己手中。

SCEI广告部长佐伯雅司认为，索尼从唱片业借鉴的最成功的经验就是抛弃了毫不精确的所有"市场预测"。"进行精确的市场需求预测毫无必要，而这事实上也是不可能的。在软件业里，过去的经验从来都无法准确预示未来。"

佐伯雅司来自索尼音乐的市场部，在他的职业生涯中，名歌手的专辑销量远低于预期是常有的事。索尼旗下歌手大泷咏一就曾让佐伯雅司大跌眼镜。大泷咏一的《悠长假期》销量超过150万张，因此在推出下一张专辑时，佐伯雅司预测其销量至少可达80万张，为此索尼音乐发行了100万张该专辑，结果只卖出了7万张。无数次的同样经历让佐伯雅司几乎彻底放弃了销量预测的念头，而在游戏业中，除了少数几款超大作外，大多数游戏的销量同样充满变数。

CD-ROM的出现让销量预测失去了以往的意义，没有了卡带生产周期的限制，索尼可以将游戏的首批发货量控制在很少的数量范围内，一旦市场反应踊跃，便可即刻追加生产。这样的商业模式CD-ROM的先驱者们也不是没有考虑过，但率先推出了游戏机CD-ROM外设的世嘉和NEC不像近水楼台的索尼，CD-ROM生产能力的限制使其游戏软件的制造周期同样漫长。此外，负责PS业务的经营者们大多来自索尼音乐，在索尼音乐的文化中熏陶浸染的他们早已将唱片业的经营方式根深蒂固地融入到自己的经营思路中。



▲《铁拳4》以复仇为主题的系列广告，画中为圣女贞德的复仇。

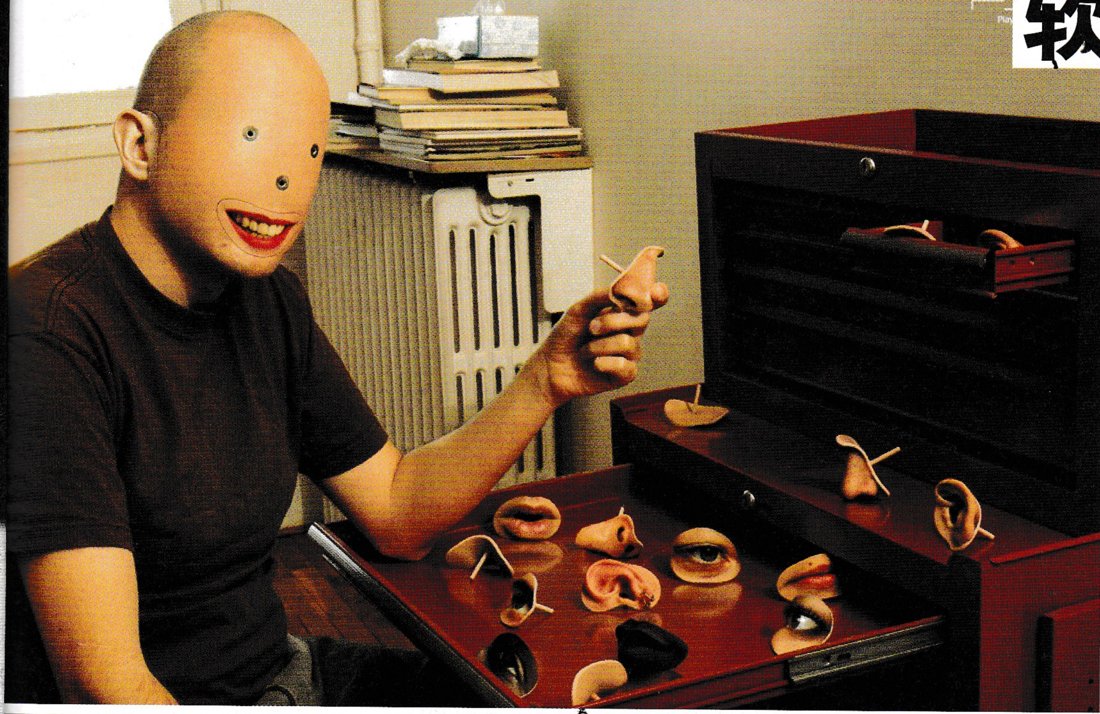
由于CD-ROM的制造条件便利，索尼可以很快向零售商追加供货，因此从1997年7月开始，索尼将游戏业传统的游戏上市时间从星期五改为星期四。如果新作的上市时间是星期五，发行商必须在星期四将游戏运往零售商。来自1500家零售商(约为日

本游戏零售商总数的三分之一）的统计结果显示，零售商向发行商追加订货的时间通常是在星期六，索尼音乐的静冈工厂根据订货数量从星期一开始生产，星期三可完工，星期四即可上架。但这意味着零售商只能根据星期五一天的销售情况来决定订货数量，这个预测数字通常是很不准确的。将游戏发售时间改定为星期四，就可以根据两天的销售成绩进行预测，精确度将大为提升，而一些极为畅销的游戏星期五就可以追加订货，下周三便可有新货上架。

不过即使可以追加订货，对于一些前景未明的新作，首批发货量的预测仍然是十分重要的。最让佐伯雅司自豪的一个案例是Capcom的《生化危机》。由于是一款完全原创的游戏新作，甚至其游戏类型也是前所未有的，零售商在订货时非常保守，首批收到的订单只有12万套。但佐伯雅司相信该作可以卖到20万套。佐伯雅司笑称：“我的销售预测很少准过，但我对《生化危机》有绝对的自信。我不玩游戏，但我的孩子、学生以及我认识的所有人都觉得它会卖得很好。”

1996年3月22日，《生化危机》在日本全国上市当天，佐伯雅司即接到了多家零售商的追加订货电话——《生化危机》的销售情况比他想像的还要火爆！索尼强大的CD-ROM生产能力开始大发神威，丸山茂雄亲自命静冈工厂将《生化危机》的光碟生产放在第一位，该作以每周10～15万套的速度追加供货，最后销量突破了120万套。

当然，CD-ROM的制造并不都是一帆风顺，由于PS游戏仍然采用委托生产制，索尼与第三方之间在产量问题上的争议在所难免。作为SCEI头号合作伙伴的Namco经常在销量预测上产生异议，Namco常务执行董事原口洋一说：“SCEI经常会说‘这款游戏会卖50万套’但我们不同意，因为我们的数据显示卖30万套已经很不错了。也有一些时候，索尼坚决要求将首批产量控制到远低于我们的预期之内。”



■名为“土豆头”的PS2广告，表明PS2游戏丰富多样任君选择。

软件包销

索尼内部有这样一种说法：“PS成功的背后有两个天才：技术专家久多良木健和营销专家佐藤明。”

佐藤明原为CBS SONY唱片公司的营销专员，后由大贺典雄亲自指派为SCE市场部负责人。为了将CD-ROM的优势发挥到最大，佐藤明为PS游戏流通制定了直销方式，绕过了任天堂时代的软件批发商，将游戏直接卖给零售商。CBS SONY经常让员工在公司内的各个岗位流动，以增强员工对整个唱片业流程的认识。因此佐藤明先后在CBS SONY的多个部门任职，在职时间最长的是销售推广部的4年经历，最后一年里佐藤明负责的是横滨的销售办事处以及Treffort唱片品牌。由于Treffort与另外一个品牌合并，佐藤明面临着无事可做的尴尬境地，只能用游戏来消磨时间。或许正是因为这样，大贺典雄将他调派给了SCEI。

佐藤明在CBS SONY期间经常对零售店进行调查研究，根据他的经验，多数游戏零售店是由色情杂志店转型而来，一般是先销售色情杂志，然后转为成人电影，接着开始出租录像带，最后才转为销售FC游戏，并成为游戏零售店。按照当时的法律，游戏转售属于非法行为，而一些游戏批发商为了促进二线作品的销售，经常采用配给出货制度，即强制要求零售商订购一线大作的同时订购相应数量的二线游戏，这就给零售商增加了商品积压的风险。因此佐藤明提出了直销的经营方式，将游戏直接批发给零售商，不仅出货速度更快，还可以更为直接地获得市场前线的反馈。

在零售渠道的构建中，SCEI以3～4万人的居住区为一个单位，即每3～4万人居住的地区发展一家销售加盟店。每拓展一个新地区，SCEI挑选的都是当地人流量最大的游戏店。但大型零售店的要求多、门槛高，在PS发售之前，这些零售商的眼中只有任天堂。1994年7月，SCEI陆续开始与零售商签订销售合同，大型零售店对此兴致寥寥，愿意加盟者大多要求SCEI提供丰厚的销售回扣。SCEI认为回扣现象是游戏业传统经销渠道混乱的元凶之一，而在唱片业，零售店无论规模大小均享受同等待遇。游戏与唱片一样同属艺术创意品，零售商无法通过其他来源进货，因此即便不提供回扣，愿意进货的大型零售商也没有其他选择，要杜绝回扣现象，SCEI必须与零售商比耐性，只有僵持到最后一刻才能赢得胜利。对于零售商的回扣要求，佐藤明充分表现出装傻充愣的高超本领，以业界新秀的身分佯装对所谓“回扣”毫无概念，要求零售商对其进行详细而透彻地解释，这一来一回往往就要耗费数周时间。

随着PS发售日的临近，媒体的大规模报道让嗅觉灵敏的商家们心痒难耐。1994年11月20日，PS发售的两周前，日本最著名的电器零售商Yodobashi Camera再也坐不住了，SCEI终于以满意的条件与其签订了销售合同。SCEI制定的批发价以唱片业的经验为标准，唱片的批发价通常是零售价的70%，录像带为75%，因此SCEI开出的游戏软件批发价为零售价的75%。游戏主机的批发价则是以消费电子行业为标准，同样为零售价的75%。

不过要想击溃在当时被认为坚不可摧的市场机制，佐藤明还需要一个致命武器。SCEI提出的新商业模式只不过是一个美好的构想，当实际付诸实施时，能否按照预期发挥效果还很难说，习惯了传统市场模式的第三方和零售商未必能够真正发挥CD-ROM新商业模式的优势。为此佐藤明提出了“第一方转售”的概念，即让第三方将游戏销售权交给SCEI，SCEI保证提供最迅速的市场反映和追加补货，这样SCEI实际上就成为一个大型批发商，购买所有第三方的游戏，并将其转卖给零售商，而游戏的广告促销仍由第三方负责。

“第一方转售”的概念在PS业务的开展中成为一个强有力的武器，尤其是为那些小型游戏公司提供了广阔的发展空间。过去小型游戏公司由于缺乏销售渠道和市场推广力量，即使游戏作品十分出色，也很难打开市场。SCEI的新制度降低了游戏业的门槛，让实力级小公司能够以SCEI为依托，充分表现自己的实力，而SCEI的集中控制又有利于择优汰劣。

佐藤明的经营方式关键在于准确统计软硬件销售数字，这样才能精确制定再生产的数量。SCEI的唱片业背景再次成为一个得天独厚的先天优势。SCEI的管理者们在市场趋势、存货和制造等方面有着丰富的管理经验，并且有着庞大的市场监控网络。SCEI每周末都会对各零售商进行采样调查，使用各种统计方法和精确的数学模型预测市场走向。

对于SCEI提出的转售概念，小型

游戏公司反应非常积极，但业内的一些大牌企业普遍兴致不高，一些厂商仍然希望通过批发商销售游戏，还有一些更具实力的厂商希望由其自身直接向零售商批发，人们提到的最多的问题是："为什么我们出的游戏不能由我们自己来销售？"

SCEI不容许第三方通过批发商销售游戏，因为一旦批发商进入流通环节，即便其所占的份额很小，也会造成SCEI制定的整个流通体系遭到破坏。由于多了批发商这一个中间环节，市场信息的传递将会十分缓慢，销售数据的统计也将十分困难，从而为CD-ROM的再生产的数量估计造成了障碍。

"游戏业雏鸟"的身分是SCEI的直销策略奏效的重要原因，这种流通方式取得成功后，世嘉也曾打算跟进，但其传统流通手段已经根深蒂固，与批发商的长期合作关系使其无法撇开固有的合作伙伴。一些第三方的高层管理者对于SCEI大胆的新策略也表示惊讶，久多良木健坦言，当时向他坚决表示这种商业模型"绝对行不通"的厂家不在少数。第三方最不满的地方在于必须事先与SCEI共同商议首批产量，尤其是游戏公司的市场部更是担忧其工作被SCEI取代。此外第三方对于SCEI的市场渠道渗透度也充满怀疑。当时初心会覆盖的商家多达2.5万家，包括各种游戏店和唱片店，这个数字让软件公司对于产品的销路十分放心。而SCEI却提出将零售店限制在5000家以内，久多良木健的理由是日本的唱片店总数量只有七八千家，五千家的规模对于软件行业已经足够。久多良木健所提出的这种加盟零售店是月销售额1000万日元以上的中型商店，规模比初心会的小卖店大得多，因此久多良木健最初预计的数量是1000家加盟店，不过当他在游戏发行商们的办公室里怯生生地提出这个数字时，总是会遭到或愕然或愤怒的目光。索尼的知名度是久多良木健有力的谈判筹码，比起初心会的那些中小型批发商，索尼的信用度要高得多。

对于SCEI统一批发的发行方式，反对之声最为激烈的当数Konami。Konami自身有着强大的直销渠道，一直坚持游戏的独立发行政策。SCEI与Konami的初期合作谈判非常顺利，在SFC和MD市场日益饱和之时，注重跨平台策略的Konami对于SCEI这个出自名门的新兴势力十分看重，但在经销方式的谈判中，双方陷入了僵局。Konami当时在日本各地共有100多个销售办事处，并有13家专门负责市场发行销售的子公司，其销售网络覆盖全日本，被业内人士戏称为"毛细营销"。Konami自身的销售网络甚至比SCEI更加强大，因此对于SCEI的所谓代理发行，Konami高层极其不屑。Konami从街机游戏起家，早在上世纪80年代初期就投入大批人力物力组建了强大的街机销售和售后服务团队，家用机游戏兴起后，Konami的这股销售力量平稳过渡为游戏软件发行网络。Konami常务董事北上一三认为，了解玩家的需要是游戏发行商的天职，因此在CD-ROM时代，采用软件商直销的方式对消费者和市场需求做出最迅速的响应是天经地义的事。

SCEI对代理发行制度的强硬态度让Konami面临两难境地，一直追求自由发行的Konami对任天堂的初心会制度深恶痛绝，SCEI的出现是Konami摆脱任天堂的难得机会，但也意味着Konami可能会受到SCEI的掌控。经过久多良木健风雨兼程的数次造访，Konami才勉强在SCEI的合作发行合同上签字，同时将合作有效期限定在一段很短的时间内。Konami与SCEI的合作条款如下：在PS发售后的18个月内，SCEI可以通过其自身的经销网络销售Konami的产品，在此期间，Konami可以不断改善其自身的直销网络，在18个月的期限后从SCEI手中取回发行权。因此在1994年～1996年间，Konami的游戏都是通过SCEI发行的，北上一三对于这种寄人篱下的形势一直心怀芥蒂，总是严密关注SCEI对Konami游戏的销售管理情况，但凡Konami的游戏遭到了不公正待遇，北上一三会将SCEI总部吵个天翻地覆。

1996年，Konami与SCEI之间的合同到期，Konami按照合同条款准备接手游戏发行权，但SCEI方面迟迟不愿放手。丸山茂雄与久多良木健不断以各种借口推托北上一三的要求，试图拖延发行权的移交期限，令北上一三大发雷霆。直到1997年后，SCEI的代理发行政策才逐渐放宽，将游戏发行权逐步放给了Konami。1997年6月，SCEI对该PS游戏的发行流通制度进行了较大的改革，将首批发货量的决定权更多地移交给第三方。Konami曾以Namco为例要求废除代理发行制度，作为SCEI的头号合作伙伴，Namco拥有多个销售办事处，与一千多家零售商存在业务关系，完全可以依靠自身实力做好游戏直销，北上一三认为这种级别的第三方不应被纳入代理发行的厂商行列。Namco却对Konami的提议毫不领情，认为自己发行游戏必须风险自负，而向零售商强行压货又有损自身品牌形象，SCEI的包销策略可降低风险，又可以通过销量的精确统计准确预测市场走向。

第二章 宣传革命

成功的宣传是零售商对PS怦然心动的主要原因，SCEI的宣传策略与流通策略一样充满创新。久多良木健认为，从商业角度来说，游戏与电影一样，在上市之前创造足够庞大的社会效应，以及在上市第一天实现初步目标是成功的关键，前者会让人产生一探究竟的欲望，后者则是为心存怀疑的人们喂下一颗定心丸，因此发售日对于PS来说意义重大。SCEI为PS制定的发售时间是1994年12月3日，这是日本游戏业第一次选择在星期六发售的主流机种，其他主机通常选择星期五为发售日。SCEI广告部长佐伯雅司认为，12月是销售旺季，PS应尽量避免与其他热门产品撞车，从而实现最大的社会效应。

为了确保首发当日的成功，SCEI需要让人们牢牢记住PS的发售日，因此在PS发售之前，SCEI围绕其发售日展开了强大的宣传攻势。SCEI的广告代理商博报堂株式会社根据12月3日这个数字上的巧合提出了"1、2、3"的宣传创意，丸山茂雄对此大为赞同，12月3日这个发售时间被进一步确认。

PS的初期市场目标是核心玩家，佐伯雅司认为只有让核心玩家对PS感兴趣，他们才可能在短期内突



■以PS家族的标志"△○×□"为主题的平面广告

123改变世界

破百万销量。今后市场的拓展将以轻度玩家为主力，但轻度玩家受核心玩家的影响很大，因此PS要打入市场必须先抓住核心玩家。为了引起核心玩家的注意，佐伯雅司精心策划了一场别有用心的“次世代大战”。

“次世代战争”早已成为游戏业界永恒的话题与焦点，而鲜为人知的是，佐伯雅司的广告策略是让这一话题炙手可热的奠基者。当时3DO大势已去，32位机时代刚刚起航便撞上了礁石，为了重新取得媒体对次世代主机的关注，佐伯雅司蓄意激化了与世嘉之间的竞争关系，在各种媒体采访中总是不忘谈起PS与SS的竞争，并向世嘉公开叫板。佐伯雅司的目的是创造“索尼大战世嘉”的传奇，营造二者之间剑拔弩张的紧张气息，让相关的报道塞满各种报刊杂志的专栏，让索尼与PS的字眼频繁出现在核心玩家的视线中。由于PS与SS的发售时间仅相隔19天，加上佐伯雅司暗中的煽风点火，索尼与世嘉之间的竞争成为各媒体争相炒作的话题。

1994年秋季开始，日本各大电视台高密度滚动播出“1、2、3，PlayStation改变游戏世界”的电视广告。在PS的广告宣传活动中，佐伯雅司借鉴了在索尼本部的多年经验。佐伯雅司原本只是索尼本部的一介小卒，从事音频配件的产品策划，负责的都是一些籍籍无名的产品。在索尼的一次内部竞聘中，佐伯雅司终于成功转到了广告部，那一天是1985年1月8日——索尼的第一款8毫米摄像机CCD-V8的发售日。佐伯雅司的成名战是1989年对CCD-TR55的宣传活动，这个经典案例至今仍在索尼广为流传。CCD-TR55是第一款仅有护照大小的摄像机，是索尼在8毫米录像带市场上挽回颓势的希望所在。在TR55的成功背后是高昂的宣传费用，索尼在6个月内花掉了50亿日元，仅电视广告的成本就达到了5亿日元，报刊广告费为8亿日元。不过该宣传活动的点睛之笔则是佐伯雅司的广告创意。1989年3月，佐伯雅司第一次看到TR55时就有宣传灵感萌生。佐伯雅司想到的是悬念式广告策略，在1989年5月31日开始播出的电视广告中，日本人气女星浅野温子站在机场里，手中拿着用白布包住的摄像机喊着：“全新便携摄像机即将上市，它的名字是……”就在此时，一架飞机在她的身后飞过，引擎的轰鸣声盖过了她的声音，给观众留下了悬念。在零售渠道的安排方面，索尼也吊足人们的胃口，直到发售当天才将TR55的成品运往零售店，结果这款售价高达20万日元的摄像机在日本各地都引发了排队抢购。

PS的另外一个著名广告系列是“所有游戏在此集结！”12月3日至20日期间，该系列广告取代了发售前准备的“1、2、3”，明确指出了PS为“纯游戏机”的市场定位，以大胆的广告词树立人们对PS的信心。1995年春季开始，PS的广告主题又换成了“我们将突破百万销量”。这则广告在当时争议极大，因为对于普通消费者来说，SCEI能卖出多少台PS与他们无关，这样的广告无法体现PS的游戏乐趣和卖点，将销售目标如此坦诚地公诸于众也遭到了很多内部人士的反对。实际上这个广告系列有着非常明确的战略目标，主要针对的是核心玩家层，百万销量是游戏业的成功标志，对于核心玩家是一种信心的保证。该广告播出时，PS的销量已经达到88万台，SCEI希望通过该广告提醒人们：PS已经成为游戏业的重量级选手。

佐伯雅司通过广告发布“百万宣言”的另外一个目的是要让一直目中无人的任天堂闭嘴。1994年10月18日，任天堂社长山内溥在《日本经济新闻》的采访中嚣张地发表如下言论：“日本差不多有三四十万游戏极度狂热者，世嘉与索尼的次世代主机能卖出这个数就不错了。松下的3DO连初期目标都没达到，我不认为在松下失败的领域世嘉和索尼能闯出什么名堂。多数玩家不会花三四万去买台游戏机，到明年夏季左右，32位机市场将会消失。”

佐伯雅司看到这则报道时怒火中烧，将报纸揉成球愤恨地抛向地面：“我们倒要让他看看！不仅要卖30万台，还要在夏季之前卖过百万！”山内溥的挑衅激发了SCEI全体员工的斗志，直接促就了SCEI针锋相对的广告宣传活动，该广告系列从1995年3月开始播出，即山内溥预言的“32位机末日”的3个月前。

大众化战略



■△○×□标志成为单身男性的充气娃娃……

根据不同时期的需求SCEI总是会有相应的广告主题，1996年夏季，PS进入高速发展期，SCEI推出了以“优质服务”为主题的系列广告。当时PS的售价降到了29800日元，并推出了首批8款“THE BEST”系列低价游戏。为了兑现“优质服务”的承诺，SCEI对于用户的抱怨异常关注，将手柄线从1.2米改为2米等细节改动都体现了SCEI无微不至的人性化服务。

“优质服务”原本只是备选宣传方案，最初SCEI内部最受认可的口号是“感受振奋——PlayStation”，这个口号体现了PS站稳脚跟后，SCEI职员在精神上的放松与振奋。但佐伯雅司最终决定将宣传重点放在服务上。当时PS的总销量已经达到500万台，而随后的发展速度甚至超出了所有人的预测。以“优质服务”为主题的大规模广告也让当时的SCEI社长德中晖久成为公众焦点，每次出席各种晚宴总是会引来无数人取经求道。

从1997年4月开始，PS的系列广告开始剑走偏锋，突破传统思维的各种宣传口号纷纷出现。“别玩太多游戏哦！”、“存钱买游戏吧！”、“别吃太多西瓜！”等异类广告成为PS巅峰期的宣传主题，这时的次世代大战已经毫无悬念，反传统的PS广告在无形中流露出胜利者的姿态。

1997年末商战期间，PS广告的威力再次得以印证。日本经济大萧条开始波及游戏业，进入秋季后，游戏厂商看到的是旺季不旺的局面，进入11月中旬之后，游戏市场仍未出现起色。PS的售价已经降到2万日元以下，但需求量的提升并没有想像中明显。这段时期的PS广告开始瞄准“送礼市场”，希望让PS成为圣诞期间的礼品首选。“PS是属于你的礼物”成为1997年末日本曝光度最高的广告之一，大幅度促进了PS销量的增长，其周销量从11月下旬开始反弹到数十万台。

1998年的广告活动则打出了软件牌。虽然不对软件做广告是SCEI的基本政策，但对于一些可能促进硬件销售的重要软件，SCEI同样会不吝重金打造广告攻势。1998年春季开始，一些二线游戏也得到了重视。1997年PS的振动手柄发售后，SCEI为了表现该手柄的魅力而制作了钓鱼游戏《Tsurido》，1998年3月，该作的广告播出后，当月游戏销量从5000套增加到1.5万套，次月又增加到了2.5万套。

不过在佐伯雅司的广告生涯中也犯过不少错误。1995年秋季，PS发售一年后，SCEI开始全力培植RPG品

牌，《Beyond the Beyond》是一款重点打造的作品，佐伯雅司计划为其策划了一场秋季宣传攻势。该作的开发团队对游戏品质充满自信，制作人向佐伯雅司拍胸脯保证："这款游戏肯定能卖百万以上！"佐伯雅司并非RPG迷，对游戏品质没有进行深入调查就听信了开发组的诺言，以百万大作的规格对《Beyond the Beyond》进行宣传。这次佐伯雅司同样采用了悬念式宣传手段，在宣传口号中使用了令人费解的符号："BeyoBeyo>RPG>PlayStation"。这场广告活动本身获得了成功，游戏销量也很快突破40万套，但在广告过后，《Beyond the Beyond》的销量迅速跌落谷底，"BeyoBeyo"的口头禅被核心玩家们愤怒的讨伐声所取代。佐伯雅司亲自试玩过游戏之后也发现这款游戏的水平实在不怎么样。佐伯雅司将责任归咎为自己的疏忽，制作人对自己的游戏充满自信无可厚非，但有10年经验的佐伯雅司应该对其所宣传的产品进行更深入的价值判断，只有精品才值得力捧。

为了让更多人加入PS的大家庭，用更低的价格享受经典大作，SCEI推出了"Greatest Hits"系列低价游戏，以2800日元的超低价让新玩家享受精品。这种做法同样也是借鉴了索尼在唱片业的经验。音乐CD将售价从3800日元下调到2800日元再版推出的做法非常普遍，在游戏业这种做法对于开拓新市场的作用更加明显。为了提高第三方推出低价再版游戏的积极性，SCEI降低了此类游戏的发行权利金，让发行商和零售商都有利可图。PS的权利金结构从1998年4月1日开始调整，将权利金标准与零售价挂钩，目的是实现PS游戏软件售价的灵活化。新的权利金结构是征收零售价15%的权利金，标准售价5800日元的游戏征收870日元权利金，加上CD-ROM的代工生产费，总共征收900日元；而一款售价3800日元的游戏，权利金不到200日元。考虑到RPG等游戏所需容量越来越高，SCEI也采用了新政策鼓励第三方推出多碟装大容量游戏，多碟装游戏只征收一张CD-ROM的代工生产费。

拓展用户群的关键还在于游戏内容，SCEI必须为轻度玩家打造休闲有趣的游戏。《Parappa the Rapper》是SCEI与索尼音乐再度合作的又一个成功结晶。该作的执行制作人是索尼唱片的著名音乐人松浦雅也，著名画师罗德尼·格林布拉特担任形象设计。该作开创了韵律游戏之先河，1996年12月发售后当即卖出了30万套，次月销量突破50万，最终销量超过百万。该作为PS带来了大量新玩家，有40%的购买者为女性。

PS广告策略前后两个阶段的明显变化也体现出用户层的迅速扩大。1995年5月PS销量未满200万之前，SCEI投放的广告都是直接瞄准核心玩家，而在销量突破200万之后，PS的目标广告受众开始转向大众。《德比赛马》、《大众高尔夫》等游戏的广告充满生活色彩，广告内容更多地强调一种新的生活方式，淡化了实际游戏内容。1998年，当PS在日本国内的销量突破1000万台，SCEI推出了"PS是生活必需品"的广告活动，在各种电视广告中，PS成为单身男女的"同居密友"，成为孤独老人的家庭成员，成为人们日常生活不可或缺的一部分。

PS的茁壮成长令人欣慰，1997年6月，《朝日新闻》的一篇报道尤其令SCEI扬眉吐气。报道中引用了任天堂社长山内溥在一次公司内部会议中的演讲，山内溥说："索尼正成为市场主导者，任天堂已经在竞争中落后。每次前往秋叶原，我都有一种N64将被消灭的不详预感！"这番言论令全球投资公司的游戏业观察家哗然，以山内溥的狂妄个性，如此沮丧的论调意味着任天堂已经军心大乱，出席此会议的170人对于山内溥的发言无不愕然，遥想三年前对索尼的嗤之以鼻，游戏业朝代更迭的滚滚大潮令人感叹！

第三章 设计革命

技术美学

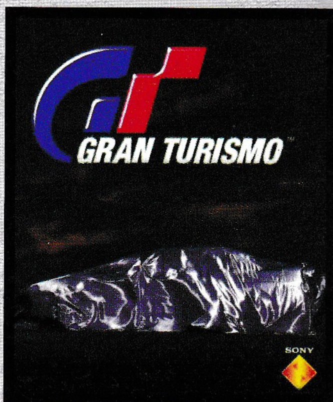
1994年是多媒体的昌盛期，3DO和PC-FX都俨然以多媒体电脑的身分自居，而性能出众的PS却另辟蹊径，索尼明确表示其并非多媒体主机，而是一款纯游戏机。"纯游戏机"的思想是SCEI初期的战略前提，贯穿了PS开发的全过程。

实时贴图处理能力是久多良木健最关心的性能指标之一，自1984年第一次见识了System G的威力之后，久多良木健一直在思考用这种技术搭建的3D世界。PS开发立项后，久多良木健从索尼的多个研究所挑选了十余名数字技术精英。System G的高性能秘诀在于其十颗专用处理器，在此之前并行处理技术只存在理论上的可行性，还没有成功的先例，将其应用于图形处理尤其困难。System G开发组使用专用处理器成功克服了技术障碍，被用于电视节目的画面合成与特效制作。System G开发组与索尼广播设备设计组频繁接触，对于该技术的实际应用方式十分了解。

PS不仅应用了System G的基础3D电脑图形技术，还继承了它的开发思想，久多良木健希望搭建一个"简单而美丽"的硬件技术架构。过去3D街机游戏使用了管线处理方式，将CPU与DSP并排处理信息，就像工厂的流水线。图形处理的流程是先进行坐标运算，其结果传递给光源运算，最后这些数据用于着色运算；这种技术流程当时是业界的标准，即便售价高达1000万日元的SGI图形工作站也采用了相同的技术。

SIGGRAPH是每年夏季在美国举办的学术会议，倾向于图形技术在娱乐中的应用，出席者包括研究学者、艺术家和设备生产商。久多良木健曾多次参加SIGGRAPH，感受当今最前沿的技术创新氛围。在SIGGRAPH会议中，一种新的虚拟现实技术让久多良木健痴迷不已。这种技术使用专业级图形处理的超级电脑，搭配头戴式显示器，为体验者带来了一个真正的虚拟世界。体验者可以通过头部的转动观察整个3D世界，屏幕中的场景画面会随着体验者头部的转动而移动。这种概念令久多极为震撼，但实际体验后，惟一的感觉仅仅是如醉酒般头昏眼花。久多良木健立刻就发现了问题所在：当时业界采用的标准3D图形处理技术的响应速度太慢，屏幕中的画面移动速度无法跟上操作速度，当时的大多数街机也存在同样的问题。以当时最尖端的街机游戏《VR战士》为例，该作街机筐体使用了10排处理器，每排包含20个MIPS DSP，使得MIPS总数高达200个！虽然画面处理速度很快，但人物的移动仍然很慢，游戏对玩家的输入有一定的反应延迟。街机版《山脊赛车》从转动方向盘到屏幕中赛车的转弯同样存在延迟。管线处理技术存在"处理移交"问题，10排处理器就意味着有10次处理移交，如果每次移交需要16毫秒，总延迟时间就有160毫秒。也就是说，玩家按键之后，屏幕上的画面要在160毫秒之后才会做出反应。

System G的并行处理技术有效克服了画面延迟，久多良木健在采用该技术架构的同时使用了MIPS Technologies公司的R3000处理器，该处理器有30个MIPS，但要实现久多良木健预想的3D描画能力，需要有800个MIPS。因此久多良木健在R3000周围配备了多个专用处理器进行并行处理。这种复杂的快速处理结构通常需要采用通用处理器，世嘉的SS就是基于之前的2D街机基板。SS的硬件架构最初其实并非为3D画面而准备，但在开发过程中传出了PS将具备强大3D性能的传闻，因此世嘉的团队被赶鸭子上架，临时研究起3D坐标计算和光源计算。SS的CPU运算



能力不足，因此世嘉将两颗处理器并联运行，但双CPU架构当时仍处于研究阶段，要发挥其理论性能几乎不可能。

PS还应用了System G的矩阵计算法，光源计算、坐标计算、角度计算等任务先被转化为简单的矩阵计算，大大简化了整个计算过程。聪明的硬件结构让PS的性能超出了久多良木健的构想，在发售后的几年时间里，PS源源不绝的潜能给游戏开发者带来了惊喜，《GT赛车》之父山内一典对此最有感触。1997年12月发售的《GT赛车》是SCEI打造的第一王牌，在短短几个月内就突破了460万套的全球销量，最终销量突破千万。1998年4月25日，《日本经济新闻》的一篇专栏文章将《GT赛车》盛赞为"未

来赛车游戏的引领者”，作者滔滔不绝地描绘了游戏中使用的各种图形技术。

山内一典十分强调对主机性能的灵活应用，通过特效呈现逼真的画面效果，例如《GT赛车》中车体的光线反射，山内一典使用环境贴图技术，将场景作为可移动的贴图“贴”在车身上，看起来就像场景映射在车身上的倒影。山内一典原本打算等到PS2再使用该技术，没想到在PS上的尝试应用竟然取得了成功。游戏开发者对于一个新平台需要一段较长的适应期，因此初期只能挖掘主机的一小部分性能。为了让开发者发挥PS极限机能，SCEI开发部设计了“性能分析器”，这种便利的工具以图表的方式直观地表现主机性能的使用率，以及可供使用的空闲资源。《GT赛车》是同时期硬件效能利用率最高的游戏，但仍然只使用了PS 75%的性能。



设计美学

久多良木健过于注重生产的便利性，即便是来自索尼最高层的命令也无法动摇他近乎偏执的追求，并因此导致了“保护壳事件”的发生。

当时的索尼社长大贺典雄要求久多良木健为PS的游戏光碟添加保护壳，大贺典雄坚决认为，将信息面暴露在外的光碟必须用保护壳加以保护，防止意外刮伤。CD-ROM Data Diskman以及MD使用保护壳的做法就是大贺典雄的旨意，他甚至坚决要求正在开发中的DVD格式采用保护壳。

大贺典雄在办公室里召见了久多良木健陈述了自己的看法：“手指印很容易让数据读取变得困难，而且小孩子刚吃完冰激凌或甜食的手要是碰到数据面可能导致信号完全无法读取，我们的服务热线会被完全没必要的电话打爆的。因此我建议增加保护壳。”久多良木健完全无视身分的悬殊，态度坚决地对大贺典雄的要求表示反对：“它会提高制造成本，不容易生产又不好用，我绝对反对这种做法，就算是你的命令，我也绝不履行！”

大贺典雄与久多良木健之间的关系就像一对同样顽固的父子，双方都不愿意妥协，关系一度十分紧张。最后还是大贺典雄做出了让步，放弃了对保护壳的坚持，但要求PS的CD-ROM不像普通CD-ROM一样为清一色的银白。久多良木健与开发团队经过商讨之后开发了黑色CD-ROM光碟。

对于量产化的考虑不仅体现在硬件架构层面，主机的外形设计同样要便于量产。索尼设计中心美术总监后藤祯佑负责PS的外形设计，他的第一设计原则就是“便于量产”，因此主机造型必须尽可能简单。后藤祯佑经常探察生产车间，与工程师讨论机体设计。1994年秋季，首批PS出货前不久，索尼木更津工厂陷入了慌乱状态——手柄的制造目标眼看就要无法实现。PS的12月出货目标是30万台，制造工厂收到的命令是生产同样数量的手柄，但SCEI临时才想起同一部主机多人对战的要求，手柄产量至少应该达到主机的两倍。这种局面让后藤祯佑惶恐不已，时间已经不多，手柄的短缺似乎已无法避免。



接到增产通知后，后藤祯佑在工厂连待数日，对手柄的每个生产环节进行了深入的研究。他发现每个手柄的压模需要花费一分钟，只要将其缩短10秒，生产目标就可以完成。但压模时间不够会让手柄表面质感无法达到目标，因此需要对温度和金属模的压力进行细微的调整。因此后藤祯佑又一次从SCEI总部专程赶到木更津与金属模工程师当面交流。还有一个小问题是手柄上印刷的黑色字体不易辨认，而重印会耗费双倍时间。后藤祯佑留在工厂里与设计师彻夜研究，最后用添加细凹痕的方式解决了难题。

在视听设备领域，一款产品能够卖出100万台就可以说是取得了巨大的成功，如果这是一种全新的产品，其厂商会自豪地宣布一种新产品类型就此诞生。而PSone诞生之前，销量逼近8000万台的PS一直保持着相同的造型，PS外形设计的成功远非其他豪华影音设备所能比拟。后藤祯佑认为，设计反映内容，要吸引游戏公司的重视，硬件设计同样重要，毕竟游戏开发者是一款主机最早的用户。PS的内部架构高度简洁，因此后藤祯佑的设计思路以简洁为主，香皂的包装盒成为他的灵感来源，因为香皂包装盒的形状与香皂基本相同，还有什么能比这更加简单？

后藤祯佑原为电视机设计师，由他负责的SONY Profile PRO以精密的设计和卓越的性能著称，这款独特的产品被影音发烧友们争相收藏，在电视台的工作室里也经常可以看到。其后由后藤祯佑设计的VAIO系列电脑更是被惊为“索尼的奇迹”，独特的颜色和造型搭配镁材料的质感带来了难以言喻的美感。对于PS，后藤祯佑首先想要反映其采用的CD-ROM规格，因此他在设计图中画了一个框和一个圈。机身设计应体现实用性，因此电源按键应该够大。PS机身乃至零配件设计的方方面面几乎都是由后藤祯佑独立进行，索尼各种产品的设计都是不断修正完善的结果，但PS没有任何参考，大贺典雄和久多良木健的要求是“与所有游戏机存在明显差别”。

久多良木健对造型简洁的PS机体十分满意，但手柄设计却令他十分不满。多数传统手柄都是在FC手柄的基础上改良而来，而后藤祯佑设计的手柄完全脱离常识，如果说传统手柄是一个平面，后藤祯佑的手柄则是一个三维体。后藤祯佑最早将其作品递交给大贺典雄审阅，大贺典雄的反应是：“很好，很索尼！”但赞同该设计

方案的也就只有大贺典雄一人，多数人认为该设计与传统手柄相差太多，不便于操作，久多良木健就是最坚决的反对者。PS计划的大多数成员认为，虽然PS采用了创新的技术和数据处理方法，但在用户界面上应该秉承游戏机的传统，因为传统的手柄操作方式已经成为玩家的习惯。

后藤祯佑对于变更设计方案的要求头疼不已，这款原型的设计已经花了他超过一年的时间，他认为将引领游戏新时代的主机就应该有突破传统的手柄造型，后藤祯佑说："我在索尼工作了21年，还从来没有碰到过这么棘手的产品。手柄的设计比主机困难得多。"后藤祯佑用塑料泡沫制作了一个原型反复把玩推敲，手柄的握感是他的设计重点，因此他设计了两个向前突出的把手，这样会让玩家有更舒适的把握感。后藤祯佑召集了一群儿童测试手柄握感，这些孩子都习惯了传统的扁平式手柄，因此刚开始对PS手柄的两个角状把手很不自在，不过没过多久就觉得这样的手柄十分舒适，孩子们普遍反映：这个手柄太好用了！

但久多良木健和游戏软件开发者们仍然持反对意见，后藤祯佑却坚决不愿更改，双方陷入僵局。大贺典雄的全力支持让后藤祯佑最终保留了原意。在一次会议上，大贺典雄向久多良木健等反对派发出最后通牒："我认为把手式手柄很好用，儿童和成人都会喜欢，不用再争了，就照这个方案做！我才是索尼社长，你们必须听我的！否则你们全部都要走人！"

PS的手柄设计方案终于得以通过，后藤祯佑说，那是因为索尼有尊重设计师的传统，因此才能屹立在工业设计的金字塔尖。后来大贺典雄在某游戏杂志上看到编辑对PS手柄的盛赞，作者认为出色的手柄是PS成功的秘诀。看到这里，大贺典雄会心一笑，他对久多良木健说："你看，这回是我对了吧，这里也这么说了。"

久多良木健不以为然："没错，大贺君，这回是我错了，但其他的一切都是我对！"

大贺典雄说，久多良木健的这一点最让他欣赏，因为无论何时，他总是那么自信。

进化美学

久多良木健认为3D计算机图形在架构进化方面自由度很高，每三年的技术进化可达10倍左右，而要将整个System G集成为单个芯片，需要4轮技术进化，即需要12年的时间才有足够的技术力做出久多良木健心目中的游戏机，也就是说，按照估算的技术进化速度，PS需要等到1997年才能面世。不过久多良木健从国际半导体研讨会ISSCC的最新研究中得知，半导体行业发展速度有大幅加快的趋势，预计10年内就可以实现目标。

实现PS的技术规格，需要采用0.5微米工艺、100万门级别的LSI芯片，久多良木健经过深入调查后选择了美国的LSI Logic公司为生产合作伙伴。当时LSI Logic只是一家小企业，公司的业绩和管理都很不稳定，对于索尼的合作提议，LSI Logic也兴致不高。LSI芯片造价高昂，LSI Logic的客户主要是SGI等图形工作站生产商，产品价格一般在10万美元以上。工作站的LSI芯片每3个月就会有轻微调整，每年进行一次整个机型的大调整；而游戏机是封闭的平台，同样的LSI可以使用数年，并且需求量远高于工作站。LSI Logic自问无法满足索尼的量产需求，对于他们来说，10万套已经是一个巨大的数字。久多良木健却认定了LSI Logic，认为这家公司的系统级芯片制造能力出众，并答应出资助其扩大生产能力。后来LSI Logic凭借这次合作扬名天下，来自索尼的订单成为其生存支柱。

久多良木健面临的另一个问题是内存芯片的制造，当时全球内存制造能力有限，找到一家能满足游戏机巨大需求量的制造商并不容易。挑选一种能够在未来成为主流的内存芯片意义重大，只有这样才能保证长期供货量以及成本的迅速降低，错误的估计将造成灾难性结果。因此久多良木健直接联系供应商寻求答案。久多良木健认为，韩国三星很快就会成为全球最大的半导体制造商，因为在投资、管理和技术方面三星都有明显优势。因此久多良木健联系了时任三星电子副总裁的D.J.Teng博士及其半导体技术部的最高管理者，通过从他们手中获得的资料，久多良木健认为EDO DRAM将成为新的标准。而事实正与他的预测完全相同。

SCEI广告部长佐伯雅司曾对硬件部的存在意义提出质疑："我们只有一部主机，而且早已研发完成，为何还要养这么多工程师？"将不同型号的PS拆机对比就可以得出答案。虽然在整体规格上相对封闭，但PS各种机型的内部构造并非一成不变。1994年12月发售的初版机（SCPH-1000）有750个部件，而到了1997年11月发售的第5款机型（SCPH-7000）只剩下450个部件。部件数的减少可以大幅削减成本，并且可以大大提高生产能力。首批PS的量产能力是每月30万台，而月产量提高到70万台后，索尼现有的工厂设备已经无法满足需求。工厂的芯片装入机是一种十分昂贵的设备，即便以索尼的实力也无法在短期内将生产能力扩大到目标水平。因此久多良木健制定了一个长期的主机结构简化目标，该计划的实施者是SCEI技术官兼常务董事田尻彬。田尻彬深知部件越多所需制造设备就越多，生产效率的降低不可避免。对于PS的印刷电路板（PCB），田尻彬也提出了与业界传统思想截然相反的理论，通常人们使用多层PCB集成更多的部件和IC，而田尻彬则将PCB结构不断简化，在PSone推出之前，其PCB面积已经缩小到最初的三分之二。

由于部件数不断减少，PS的制造成本大幅降低，为索尼留出了极大的降价空间。在三年内PS的成本足足降低了三分之二，1995年7月，PS售价降低至29800日元（SCPH-3000），1996年3月降低至24800日元（SCPH-3500），1996年6月降低至19800日元（SCPH-5000）。一连串的



降价举措将世嘉拖入了泥潭，久多良木健认为SS的降价难度远高于PS，因为他们的零部件供应商太分散，很难减少零部件数量。

1994年11月22日，SS发售当天后藤祯佑就购买了一台拆机研究，SS的结构之复杂让他大为惊讶，显然这样一台主机的生产难度必然比PS高许多。如果PS降价，世嘉为保住市场份额只能跟进，在SS造价高昂的情况下，价格战将令其陷入万劫不复之地！与SCEI的预测一样，世嘉的降价步伐一直紧随PS，不过出乎意料的是，在1995年底，SS的销售势头超过了PS。但短暂的辉煌是以财务结构的千疮百孔为代价，进入1996年后，成本问题已经让世嘉寸步难行。仅1997财年，世嘉的净亏损额高达43亿美元。1998年5月21日，世嘉在日本多个主流晨报类报刊中刊登了全版广告，广告中描绘的是日本战国时代的画面，战场上堆满了武士的尸体，画面一角插着一面破烂的旗帜，旗帜上是世嘉的LOGO。第二日，世嘉又在报纸上刊登全版广告，这次画面中是一个艰难前进的武士——这是上世纪90年代末戏剧性色彩最浓的世嘉悲情时代，世嘉用各种广告向世人宣告自己的失败，这一招被商业分析家定义为博取同情的情感攻势，然而在商业社会中，市场从不怜悯弱者！

第四章 价格革命

现金流管理

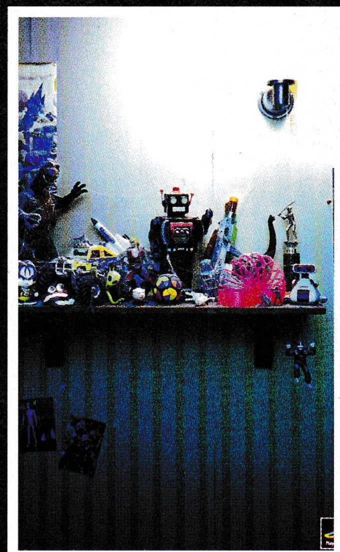
作为索尼集团的社长，大贺典雄无法对PS业务事事亲力亲为，因此他为PS计划的日常管理指派了索尼集团首席财务官伊庭保。1992年夏季，伊庭保在索尼生命保险公司的短暂任期结束回到了索尼总部，负责索尼战略管理部，他的主要职责就是开拓新商机。当时久多良木健是伊庭保办公室里的常客。“他总是在我面前晃来晃去，推销他那似乎很荒谬的想法。那时我根本没有想过PS能够成为一款上市销售的商品。”不过伊庭保不得不承认，久多良木健的提议非常诱人，伊庭保将其形容为一种独特的灵感，一种让人兴奋的灵感，并且让人感觉胜利就在眼前。

在索尼很难找到像久多良木健那么自信的人，他总是设定充满野心的目标，却又不至于毫不靠谱，他会对目标进行深入研究，每次伊庭保见到他，都会感觉朝着目标又迈进了一步。1992～1994年间是索尼的艰难时期，公司账面上出现了严重亏损，不得不缩减投资，整个集团的商业活动都大大减少，阴郁的气息四处弥漫。然而伊庭保却为久多良木健的团队赋予了完全的自由。伊庭保提议由索尼和索尼音乐联合投资设立SCEI，他认为与久多良木健颇有渊源的索尼音乐掌权者丸山茂雄必然会鼎力支持，不料这一提议却遭到了丸山茂雄的反对。丸山茂雄向伊庭保明确表示：联合投资对索尼音乐来说风险太大，他们只想参与PS的游戏开发。

索尼与索尼音乐的关系非常微妙，索尼将索尼音乐视为子公司，而索尼音乐一直以不依靠索尼的援助而独力发展为傲，对于母公司的要求，索尼音乐认为自己有权不从。丸山茂雄认为索尼音乐应该以软件合作发行商的身分参与PS计划，硬件事务应交由索尼管理。伊庭保则坚持认为在游戏领域软件与硬件密不可分，不应分开管理。久多良木健也认为索尼官僚作风严重，软硬件分立可能会导致管理的混乱。最终大贺典雄通过了由索尼与索尼音乐各出资一半成立SCEI的决议，由于双方股份相同，在重大问题的决策上可能会出现各不让步的结果，因此大贺典雄成为争议性提案的最终决定者。

SCEI成立后，伊庭保将资金管理权大胆放手给前下属德中晖久，他所提出的要求只有一点：保持稳定的现金流。伊庭保认为，在现代财会体制中，现金流才是解读企业现状的标准，因为所谓的“盈利性”只是一个相对概念，通过不同的会计决策即可改变财年盈利性。索尼将现金流作为母公司和各子公司的重要管理指标。现金流又分为正现金流和负现金流，一家新成立的公司难免有大量外债，因此将负现金流变为正现金流的速度就是衡量其业绩的基准。为此伊庭保让德中晖久注意将库存转化为现金的速度，以及迅速回收应收账款。新公司很容易因为资本需求的提高而现金短缺，而德中晖久通过对应收和应付账款的严格控制让现金流随企业规模而成长。过去由于卡带式游戏软件很容易产生积压，因此软件发行商需要向批发商提供宽大的信贷条件，游戏发货之后往往要隔很久才能收到应收账款。采用CD-ROM的PS由于积压风险较小，因而可以缩短收账期限。

在任天堂时代，游戏公司一般是在月底与经销商结账，当月的销售收入要等到下月底才能收到；而SCEI的短期信贷政策是在每月25日结账，下月10日即回收账款。经过对现金流的严格管理，自1994年末PS销售后，SCEI几乎每月都维持着正现金流，到1997财年，SCEI已经占到了索尼22%的运营利润。大贺典雄对此予以高度评价：“索尼还从未有哪个业务部门能够贡献如此巨大的利润，这是前所未有的成功！”



▲有了PS，所有的玩具都要束之高阁。

低价策略

1994年2月。

SCEI的几名主要成员在三浦半岛著名的Mahoroba温泉饭店住了两天一夜，会议于晚上7点在一个有三间卧室和豪华客厅的套房里召开，这是一个重要的会议，讨论的是PS的发行和市场营销计划。而惟一一个无法达成共识的问题是PS的价格。年轻的出席者们大声争吵，但德中晖久、久多良木健和丸山茂雄不在场，因此无法做出决定。德中晖久和丸山茂雄直到10点才赶到Mahoroba，那时第一轮讨论已经结束，争论时的火药味烟消云散，取而代之的是轻松的派对。

德中晖久刚开门进入宴会厅，一位来自销售部的25岁女子满脸笑容地走到他面前，她眼神迷离，张开双手抱住了德中晖久，嘴里吐着酒气：“它将会卖……卖……29800日元！”德中晖久来不及品味被温香柔玉抱个满怀的感觉，他知道SCEI碰上大麻烦了。内存芯片的价格并没有降低到之前预计的程度，反而因为各种意外因素出现反弹，全球个人电脑需求量的暴增让内存芯片供应极为紧张。德中晖久对成本重新估算后发现，原定的成本目标不可能实现，不过这些消息一直严格保密，普通员工全然不知，这就造成中低层员工盲目乐观的心态。德中晖久走遍会场的每个角落，态度坚决地告诉所有员工：绝对不可能卖29800日元！

久多良木健坚信内存芯片的售价迟早会降，这是技术发展的必然趋势，价格坚挺的时期不会太久，并且价格波峰越高，今后就会降到更低的波谷。此外索尼的竞争对手同样面临内存芯片涨价的问题，关键在于如何将损失降到最低，如何比对手撑得更久。实际上内存芯片的价格坚挺度还是超出了久多良木健的预期，直到1994年底PS发售时，内存芯片仍然没有任何降价迹象，直到1995年末其价位才开始逐渐回落。

1995年5月召开的首届E3展是索尼的天下，PS美版售价仅299美元的消息成为当届展会的头条新闻，这一价位比SS低100美元，也比日本PS便宜约100美元。对此消息感到震惊的不是E3展的观众，大洋彼岸的索尼总部同样为其震惊，整个索尼充满了

对降价的质疑声。

1995年5月29日，E3声明发布的28日后。东京某饭店。

索尼举办了庆祝PS出货量突破百万台的庆功宴，德中晖久在席间发表演讲："为进一步扩大业务，我们采用了低价商业模型。下一个目标是在第一年内实现300万台出货量。"出席晚宴的各日报社记者听到这则声明立刻来了精神，此前SCEI在E3展上从未发表类似声明。翌日，日本各大报刊纷纷出现了对PS业绩喜人的报道，通过PS与SS的价格对比展望索尼的光明前景。

实际上当时各大媒体都受到了索尼的误导，PS的实际销售情况并没有媒体报道的那么出色。1995年3月之前，PS的销售相当火爆，经常会出现断货的情况，多数零售店的库存都非常有限。然而进入3月份后，PS销量达到60～70万台时毫无征兆地戛然而止了！Namco于3月份推出《铁拳》，但该作对主机销量的带动力并没有预期的强烈。久多良木健就在此时提出了降价的决议，并且降价幅度达100美元。

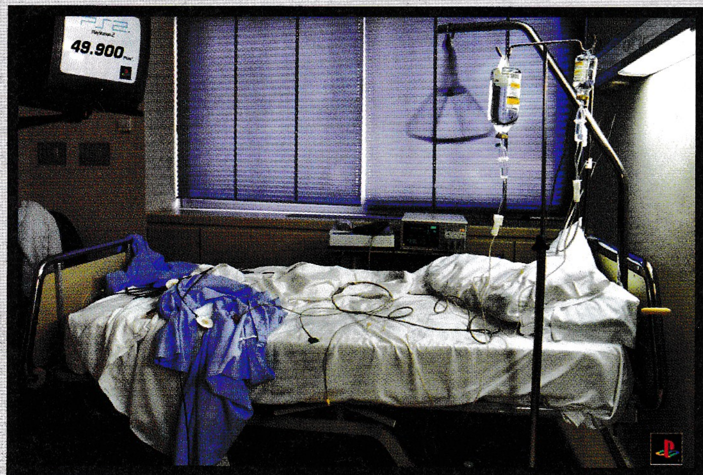
反对意见来自意想不到的地方——索尼日本销售总部对于久多良木健的决定极为震惊。一款新产品上市不到6个月即宣布降价25%，这在索尼消费电子部看来是不可思议的。一些经销商合作伙伴的反对意见甚至更加强烈，某家批发量极大的经销商威胁说："如果你们将价格降低100美元，我们将从此停卖索尼的产品！"PS原本的销售利润率极高，降价之后，虽然批发价也有一定程度的降低，但经销商的利润却将大大减少。降价是一个利益涉及面极广的重大商业举措，应提前数月告知各利益相关者，包括经销商、部件供应商等，而做出这一决策的久多良木健、德中晖久和丸山茂雄却秘密商定了整个降价计划，他们所想到的只是扫清下一步发展的障碍，让PS进一步高速发展。在做出这一决定前，他们甚至没有征求索尼总部的意见。

被完全无视的索尼国内销售总部对PS降价决定的闪电公布出离愤怒，几位高层充满火药味地跑到SCEI总部评理。德中晖久耐心地告诉他们："降价是游戏机常见的商业策略。"这样的回答更激怒了对方，索尼销售部高层怒吼："降价之前你们有没有做过详细的商业计划模拟！有没有考虑过可能的负面影响？对此是否有充足的应对措施？"德中晖久仍是一副慢条斯理的样子："不，我们什么都没做过。"如此漫不经心的态度几乎在索尼内部引起恐慌，一些高层认为SCEI对待商业经营如同儿戏，甚至有人提议剥夺德中晖久的管理权，对德中晖久进行降级或罢免处置的呼声不绝于耳。

SCEI对于PS的降价决定确实没有进行任何考察或商业模拟，在游戏业，无论是否有深入研究，初期的硬件亏损是无法改变的事实。从一开始，索尼内部的守旧势力就很瞧不起游戏业务，认为其规模太小，即便经营到最后恐怕也无法捞回成本。

虽然首发价格没能实现29800日元的目标，久多良木健一直提议尽早降价。久多良木健认为，凡是根据成本定价的主机在游戏业内部不会取得成功，游戏机的价格制定应该以长期战略目标为基准，而不是主机造价。久多良木健说："我们在追逐梦想，为此必须付出代价。"这句话在SCEI一度广为流传，而降价的提案也很快得到通过。问题是，在通过降价决策时，几个管理者都没有考虑到如何向索尼总部交待。为了得到总部的宽恕，SCEI决定取消S端子，虽然只是权宜之计，但给人的感觉是SCEI通过机型变化降低了成本。

29800日元的SCPH-3500发售后，PS的销售速度以令人晕眩的速度全面提升。按照营销理论，以游戏类产品的价格弹性，如果原价位为P1，降价后为P2，那么降价后的销量S2应该约等于P1/P2的平方，也就是说PS降价为29800日元后销量应该是原来的1.78倍，而PS降价的实际促销效果超过了这一比率。



▲PS2在西班牙推出的广告：这么便宜的价格，患重病的病人也忍不住跑去购买了。

第五章 全球化革命

地区差异

SCEI美国分公司与日本总部之间的冲突关系十分明显。首先是在主机的颜色方面。后藤祯佑认为白色较为适合办公室里的电脑，PS是一台娱乐设备，应该有不同的色彩。黑色是影音设备最常用的颜色，但显得太压抑，因此后藤祯佑决定使用灰色，并在其中透着一丝紫色调。但美国方面却坚决反对，拒绝接受灰色主机。他们认为美国用户不会接受灰色，应该使用白色调。实际上PS主机设计的每个方面几乎都存在争议，从PS的LOGO设计到手柄几乎从未达成过一致意见。美国方面认为PS手柄太小，美国人不会适应。最大的争议还是"PlayStation"这个名字本身，因为这会让人们联想到"Playboy"(花花公子)。

按照美国分公司的要求，索尼几乎需要为美国贴身打造一款新的主机，但PS是一个全球化战略，必须保持一致的国际标准。最初负责PS美国事务的是美国索尼旗下的索尼电子发行公司(SEPC)，这家公司早期曾为FC和MD发行游戏，因此在SCEA未成立前一直暂代美国游戏市场的战略规划。而SCEI与SEPC是处于完全不同的管理体系，久多良木健与SEPC总裁对于游戏界的理解也是毫无共识。久多良木健对游戏市场志在必得，对自己规划的商业模型充满信心，而SEPC总裁对于这位矮个子的日本中年男子没什么好印象，他曾经当面表示："你们这些人没那个能耐，游戏业没有索尼站脚的地方，在美国只有世嘉活得下去。"SEPC总裁曾向大贺典雄提议与世嘉合作。1993年5月20日，美国当地的报纸大篇幅报道了SEPC宣布加盟世嘉次世代主机的消息，在当时引起极大反响。

SEPC总裁认为，应该将日本视为一个独立的市场，而世界其他地区为另外不同的市场，在美国就应该按照他的方式经营。在游戏软件定价方面，日本和美国也存在冲突。日本方面认为应该调低软件售价，而美国方面认为应该采用高价策略。SEPC在游戏软件发行方面有多年经验，因此其战略决策都是以当时的游戏业模型为参考。久多良木健最初将PS游戏售价指定为5800日元，希望以SFC一半的价格迅速提高市场占有率；而SEPC管理层一致认为应该将美版PS游戏的售价制定为59～69美元之间(后来实际定价为39～49美元，并成为沿用十余年的业界标准)。这个价位与当时美国市场上销售的卡带游戏基本相当，让CD-ROM的优势无法得以体现。在硬件定价方面，SEPC对于硬件亏本销售的策略也提出反对，因为当时SFC和MD的硬件销售都早已实现盈利。

美国的市场结构与日本最大的不同之处在于：美国的零售业完全由几大连锁零售商把持，与日本极其分散的小卖店结构不同，因此美国的游戏发行商可以非常方便地直接将游戏批发给零售商，没有必要转借索尼之手销售游戏。SEPC以此为理由对SCEI的商业模型提出反驳。1995年春季，德中晖久不仅面临PS销量不振的苦恼，还要担忧来自汇率变动和美国管理层的阻力，种种纷扰常让他彻夜无法入眠。

久多良木健向大贺典雄力陈美国市场对于PS战略的关键意义，提出美国业务的最高管理权必须由SCEI掌握，丸山茂雄也表示支持，甚至主动请缨前往美国主持大局。1995年5月22日，索尼发生高层变动，大贺典雄钦点出井伸之为索尼新一任社长，美国索尼总裁退任。这是SCEI接管美国事务的最佳契机。

管理层改革

日本索尼音乐对海外事务一向不过问，位于纽约的美国索尼音乐总部掌管着日本之外的全球业务运营，因此日本索尼音乐对于海外事务全无经验。虽然丸山茂雄亲自出征美国，但当时日本索尼音乐的业绩正在下滑，身兼双职的丸山茂雄要在美国和日本间频繁奔波，这对于年事已高的他造成了很大的身体负担。丸山茂雄每周都要多次往返于旧金山、SCEI和日本索尼音乐参加各种会议，在旧金山总部，他的首要任务是考察当地管理层的业务运作情况。虽然美国索尼总裁已经离任，美国PS业务的负责人仍然是原班人马。丸山茂雄发现要让他们摆脱游戏业传统经营方式几乎不可能，因此提出在旧金山设立SCEA的提案，替换了大批因循守旧的管理者，组件了一个全新的管理团队。为加强对SCEA的管控，久多良木健在初期一直担任名誉主席的职务，在1997年底之前，久多良木健每个月都会花一周时间到旧金山统揽大局。

久多良木健改革的第一个地方就是流通渠道。过去美国索尼一直通过在影音设备上与索尼存在合作关系的零售集团销售PS，这些零售渠道的利润和回扣结构非常复杂，并且游戏类产品在这些渠道中销售有种寄人篱下的色彩，店员对游戏类产品不够了解就无法卖力推销，而玩家也不见得会光顾此类商店购买游戏。随着PS的市场目标从核心玩家转移到普通大众，专业游戏类零售商和影音设备零售商都已经无法满足PS对于市场覆盖面的需求，SCEA开始将销售主力转向沃尔玛、西尔斯、玩具反斗城等零售业大亨。久多良木健曾数次拜访沃尔玛总部，根据沃尔玛方面反映，PS在各个分店里卖得都很好，但总是三天两头的缺货，如果SCEA无法保证稳定的供货，沃尔玛实在无法在这种产品上耗费太多精力。久多良木健向沃尔玛保证：“今后将由我负责美国PS业务，我保证，供货绝对不成问题！”

久多良木健与美国零售商的谈判与日本相同：SCE会保证货源，但零售商要将PS摆在商店最显眼的地方，并扩大相应展示柜台的空间。不过在日本采用的由SCEI包销游戏软件的方式被证明在美国确实行不通，各主要第三方游戏软件发行商坚持采用独立发行的方式，SCEA无法对第三方的游戏发货量进行有效调配，而第三方尚未适应CD-ROM迅速补货的优越性，游戏的首批发货量普遍较大，令积压风险大大提高。

为了对游戏软件市场进行宏观调控，SCEA通过对第三方软件商进行投资的方式左右其软件决策，并使其逐渐了解CD-ROM为游戏生产流通带来的革命。1997年下半年，SCEA的长期努力开始见效。1997年圣诞商季期间PS在美国进入巅峰期。截至1997年3月，PS在北美的销量只有300万台，而到了1998年3月末，其销量已经突破770万台。

比起美国，欧洲市场的开拓更加困难。美国的战略难点是重建管理层，而在欧洲完全是白手起家。负责开拓欧洲市场的加藤优说：“在欧洲，一旦基础架构到位，就很容易激活市场。世嘉土星在美国和欧洲的销售比例是2比1，而PS是5比4。这主要是因为中东和东欧市场的贡献。”



欧洲战略的要点是让业务尽快上轨道，先期准备工作从1994年底才开始，距离欧版PS的首发只有10个月。那时的SCE在欧洲可谓一穷二白：没有办事处、没有销售团队、没有发行渠道，一切都要从头开始。加藤优在短期内迅速建立了一个管理团队，由索尼电影海外销售部总裁Chris Deerling负责日常管理事务。欧洲市场情况与美国相似，SCEE最初也是作为索尼电子发行公司的子公司，不同之处在于：SCEE对于总部的决策几乎没有阻力，Deerling与SCEI的经营策略很早就达成共识。

要在短期内建立起完整的发行体系几乎是不可能的，SCEE初期只能利用索尼的资源。他们使用了索尼音乐的仓库，售后服务直接交由索尼的服务网络，不过索尼并不干预SCEE的业务运作，所有基础设施也都是有偿提供。1997年4月，SCEE在英国、德国、意大利、西班牙和瑞士建立了销售分公司，并且依靠索尼的庞大销售网络打入东欧、中东、俄罗斯等地。截至1998年3月的财年结算中，PS的全球销量达964万台，是前一财年的3倍以上，PS在欧洲的出色表现成为业绩暴增的主要原因之一。

PS在海外的乐观趋势缓解了日本国内的压力。1997年夏季，SCEI的各大货仓告急，PS积压了五十多万台。积压的主要原因是生产过剩，SCEI对PS的销售做出了过于乐观的估计。1997年1月《最终幻想VII》发售后，PS连续两月供不应求，当时PS的月销量为50～60万台左右，SCEI预计到夏季将会提高到60～70万台，因此将PS的产量大幅提高。然而夏季原本就是游戏业的淡季，并且《最终幻想VII》造成的狂热影响也已逐渐消退，到了夏季，PS开始进入冷却期。为了减轻库存压力，1997年6～8月间，日本版PS的生产完全中止，但未卖出的存货仍旧在压仓底。与日本国内相反，美国和欧洲都在向日本紧急求援，久多良木健已经向美国的零售商打了包票，美国的PS供应量必须得到保证，因此SCEI迅速将国内的生产力转向国外，压仓底的日版PS也被改装成了美版。

终章 余话



“自由、豁达、愉快”是索尼的创立宗旨，这种自由的创造氛围让索尼诞生了无数奇迹，成为潮流的引领者，在PS诞生的时代里，索尼被称为“21世纪型企业”。讽刺的是，进入21世纪后，索尼却退化为“20世纪型企业”。索尼前常务董事、著名作家天外伺朗曾在日本《文艺春秋》中撰文分析索尼衰退的原因，认为实施绩效主义后，“激情集团”和“挑战精神”的消失是索尼危机的结构性根源。久多良木健和他的PS团队曾是索尼典型的“激情集团”，他们是为技术、为创新而献身的“狂人”，为了自发的动机而行动，因而为索尼、为游戏业带来了革命。但实施了绩效主义之后，业务成果与金钱直接挂钩，多数职工只是为了报酬而工作，追求眼前利益的风气蔓延，短期内难见效益的工作无人问津，创新的索尼沦为保守的索尼。

2006年5月24日，索尼新CEO霍华德・斯特林格在1200名索尼管理者出席的会议中说：“去年我们在修缮过去，今年我们将建设未来！”PS3和蓝光是索尼未来的两大栋梁，SCEI是如今索尼为数不多的、仍保持挑战精神的团体之一，PS3的CELL和蓝光都体现了PS时代的创新、革命的设计理念，但这次索尼似乎有点矫枉过正。斯特林格说：“我们将会成为世界级软件公司，我们肯定会成功，因为我们必须成功。”增强软件实力是“新索尼”奋斗的目标，而软件实力却成为时下PS3的软肋。久多良木健曾自豪地说：“我们是索尼第一个创造了软硬件结合新商业模式的部门。”而现在，PS3正因为过于前卫的技术架构而遭遇软件寒冬。实际上，PS3的一切几乎都与当年的PS背道而驰：PS以“纯游戏机”自居，而PS3是“电脑娱乐的超级计算机”；PS追求的是低价位，而PS3是有史以来最昂贵的主流游戏机；PS的设计简洁实用，而PS3华丽尊贵……或许这一切是SCEI规模发展后的必然走向，或许PS3的困境是方向调整的必然。

PlayStation是久多良木健一手带大的孩子，他曾经给自己的“孩子”规划了各种出路。7年前，PS2刚刚上市时，久多良木健在《商业周刊》的采访中说，他要把PS3变为一块芯片，就像英特尔一样，把他们的“PS3芯片”卖给其他硬件商生产兼容机。久多良木健最后为自己的孩子选择了一条充满野心，但崎岖不平的道路。PS3刚刚迈出沉重的第一步，而接下来的路久多良木健已无力左右。但他至少已经为索尼和整个游戏业创造了一片新的天地。

“他的角色就是实现人们的梦想。”SCEA的一位管理者如此评价。



不得不承认，当我满怀好奇翻开那本翻印的《西方经济学》原著时，这个在密密麻麻的英文字堆中显得特别扎眼的词组“Game theory”一下子就吸引了我全部的注意力。而紧接着这个词组的，是一个很有意思的案例讲解：

两个嫌疑犯作案后被警察抓住，隔离审讯；警方的政策是“坦白从宽，抗拒从严”，如果两人都坦白则各判8年；如果一人坦白另一人不坦白，坦白的放出去，不坦白的判10年；如果都不坦白则因证据不足各判1年。于是，每个囚徒都面临两种选择：坦白或抵赖。而之后这个在抵赖和坦白中选择对自己最优结果的过程，也就是“Game Theory”。

至此我才有些明白，原来这个挂着“游戏”之名的理论，和那些我所想像的攻略方法通关秘籍毫不相关。而上面这个被称为“囚徒困境”的案例，更像是二人对弈之时保弃进退之策的选择。所以，Game Theory被学者们翻译为了博弈论，而不是游戏论。

不过，当年凭借博弈论研究而获得诺贝尔经济学奖的约翰·那什，也没有否定这个古怪的理论和我们热爱的游戏之间不存在任何可能的联系。而事实上，博弈论也正是为试图解释经济领域中存在的竞争而生。如果将这套理论套用到游戏业界中，就会不难发现，其实不论是为我们提供主机平台的微软、索尼、任天堂，还是那些专职于游戏开发的公司，她们自身本就一直处于这个奥妙的“Game Theory”棋局之中。 ■ Yasu Matsushima

大博弈时代



最后的入局者。最大的搅局者！最终的胜利者？

当微软在上世纪最后一年突然一本正经地宣布将进军家用机市场的时候，大概深感意外的人有很多吧。这个比任天堂的FC大不了几岁的公司，从来就没有放弃过利用自身恐怖的软件优势来侵蚀硬件标准的制定和执行。不过，在进入新世纪之前，软件大鳄数次企图冲击硬件行业的尝试都以失败告终。比如其带头发起，却始终未有太大起色的Tablet PC标准；又比如说比尔大门首次到访中国时，向中国人民以信誓旦旦牛×烘烘之势大力提倡推广的“维纳斯”机顶盒计划。如此种种，不一而足。这些或胎死腹中或幼年夭折的硬件标准如果得以完全推广的话，或许真的可以改变人们的生活观念和思维方式，但终究还是未能经得住市场和消费者的检验。从此可以看出，微软此前一系列涉足硬件行业的经验说明，微软更多的时候是在凭着自己的理想——或者说不好听一些，财大气粗——去在一个不成熟的环境中强制推动不成熟的计划。换作博弈论的角度，也就是不管别人的想法和选择，而只凭自己认为的最优选择办事。这种自己造成的信息不对称局面，注定了更多的失败。

所以，在Xbox计划正式出炉之前，微软选择了一条在手段和成本上



都更加适合自己的老路来实现吞噬游戏业的目标。当年给IBM的PC机开发MS-DOS系统，使比尔不仅收获了人生中最大第一桶金，也将微软打造成了世上最恐怖的暴发户。这二十多年的经验证明，用最具有可控制性的操作系统来控制硬件的标准，才是微软最擅长也最能保证胜利几率的策略。这一点，只怕没人会比苹果老总乔布斯体会更深了。1985年10月24日，微软以继续为Mac机开发相关软件为条件，换取了使用部分苹果图形界面技术的授权。而此后相继诞生的Windows家族正是在这些具有基础性意义的图形界面技术上，发展出具有自己特色的操作系统外观，从而赢得广大用户的青睐而逐步排挤掉苹果的市场份额，占据全球PC操纵系统王座地位的(当然其中也包括苹果Mac在硬件使用上日益边缘化的原因)。如今，微软早已经做到了以更新操作系统来控制硬件标准走向。且不用说那些明目烦杂的Windows Media Center、Windows Mobile还有Windows XP Tablet PC Edition在电脑娱乐掌上设备还有UMPC上对硬件的控制了。只要去看看那群主板内存显卡厂商们成天可怜巴巴地盼着Windows Vista赶紧正式上市，就会发现微软在硬件标准上的绝对影响力。因为只有新的操作系统才能使他们在硬件的更新换代中获得新的商机，并为日后的新产品找到合理的定位。

微软要使用的，正是这种以软件来定硬件，用市场占有来扩大自身影响的策略。1998年11月21日发售的Dreamcast上了微软的"贼船"，使用了Windows CE的操作系统。可比尔还没高兴太久，就近乎失望地发现，几乎所有的DC游戏开发者都因为Win CE可怜的32M软件大小限制，而使用了世嘉提供的或者自己的开发工具。于是，微软又将目光转向了即将完成硬件开发的PS2。比尔亲自出马，找到当时的索尼总裁出井伸之，希望PS2能使用微软的开发工具。结果可想而知，就像坚持使用PowerPC和OS的苹果那样，坚持使用Linux的索尼自然明白微软的真实用意，最终拒绝了比尔的提议。这一做法在如今看来似乎极不明智，因为这样直接导致了Xbox计划更加迅速地得以推动和实现，并使得现今PS3陷入了X360制造的重重险境之中。但在当时，却也是不得不作出的选择——谁知道一旦微软用"借壳上市"的手段进入到家用机的操作系统和开发工具中来，会不会进一步动摇索尼在PS2硬件上的完全自主性和独立性呢?

索尼对微软的拒绝被其高层解读为对PC业界的公然正面挑战，于是Xbox开发计划被全面提上正式日程。Xbox计划一开始就被赋予了不同于以往的使命。数次冲击硬件行业的失败使比尔和他的团队付出了玩票儿的代价，但此次涉足家用娱乐行业，将决定着微软是否能够真正地完成从办公室PC界面向家庭客厅业务的延展。当然这种延展也将会是具有显著PC特色的。不同于索尼和任天堂，微软在为Xbox硬件规格定位时，采用了与PC通用的组合模式：PⅢ733的CPU，nVidia成熟的GeForce2显示芯片，64MB的DDR内存，还有8G容量的硬盘。这一方面是因为PⅢ处理器不仅比AMD提供的方案性能强劲，也比刚刚上市的P4更具有成本和架构上的优势，更因为这样的硬件架构和PC游戏的开发环境具有更好的兼容性。利用与PC相通的硬件架构和图形技术，Xbox在多边形处理上的表现远远超过了PS2和GC，甚至到了末期，依然可以在不缩太多水的情况下运行必须硬件支持DirectX9.0c特效的游戏(比如《Far cry》)。这自然要归功于微软近十年来在DirectX图形处理技术上的日积月累，也要归功于当初在设计Xbox硬件时留下的良好兼容端口。

纵观Xbox时代的微软，尽管在初来乍到的家用游戏业上亏损无数，却不能说是完全的失败者。微软接了世嘉的班，成为了家用游戏业大棋局中最后的入局者，也成了索尼眼中最可恨的搅局者。Xbox的入局，以及选择出局后彼得·摩尔代表下的世嘉对Xbox阵营的大力支持，成功地将大部分的原世嘉拥趸转移到了Xbox囊中。而后来相继发售的"《光环》系列"以及众多迎合欧美玩家口味的体育游戏，也成功地建立起了微软在家用游戏业的威望。面对相当一部分欧美市场的流失，索尼失去了一次仅仅只要挤掉任天堂的NGC就能完全获得全球家用主机霸权的机会，而这机会因为微软的横插一脚而注定将不会再有。

如果非要说Xbox时代微软有什么不足的地方的话，那就是在日本市场开拓上的惨痛教训了。但是这一结果的造成，不能说是微软在博弈棋局中的决策失误，而应该更多地归结于文化上的巨大差异或者是文明上存在的潜在冲突。一方面，Xbox平台上的确缺乏能引起日本人兴趣的软件，而且外形庞大，连最初的手柄也完全没有考虑到亚洲人的人体工学，在喜爱袖珍外形的日本人面前极不讨巧；另一方面，日本从来是就不是能够容易敞开国门接受他国物质的国家，上世纪80年代日本对美国产品的人为贸易限制体现了这一点，而Xbox在日本市场的遭遇，也只是对这一规律的再次体现而已。

在微软当初的Xbox市场商业模型中，每年的亏损额被核算为2亿美元左右。不过四年之后，Xbox部门再度公布这几年来的财务情况时，亏损额却高达40亿美元。实际上，在选择进入家用主机市场的时候，无论是比尔大门还是鲍尔默，或者是微软的财务部门，就已经做好了缴纳巨额"学费"的准备，只是这个数额比起索尼或是任天堂来说，实在是太大了一点。但是，微软这次不会再像以前那般浅尝辄止了。所以，2006年，当Xbox的继任者X360上市数月后，比尔以一句有些玩世不恭的"再玩一局"回答了所有不解其越亏越战策略的分析家和评论家们的疑问。"再玩一局"，意味着PS2时代的博弈棋局已经提前结束了——尽管索尼一直坚持新的一局博弈由他们的PS3说了算，但实际上，新的一局棋，的确已经开始了。

大部分的美国人都是"人性本恶"





的现实主义理论信徒，所以不用奇怪每个美国家庭里都会备上一把霰弹枪提防着陌生人，也不用奇怪布什家族总在宣扬着“先发制人”的全球反恐战略。X360的提前登场，正是一次对索尼“邪恶轴心”的完美式“先发制人”。尽管在2005年E3上公布X360的存在时，更多人不自觉地发现了它和世嘉的末代悲情主机DC存在太多的相似之处，但微软不是世嘉，不会打一场没有完全准备好的战争，也不会在孤立无援缺乏第三方支持的境况下强制推进新的主机平台。从这两点上来说，X360的确无懈可击。从新的硬件结构上来看，X360排除了英特尔方案而使用了IBM的三核心PowerPC处理器。这不仅仅是因为英特尔完全不会在出让X86CPU的知识产权给微软这一问题上让步，还因为英特尔在多核心处理器技术应用上的经验不及IBM。而且X86处理器在需要进行大量浮点运算的图像处理能力上，也比不上PowerPC系列。微软在开发Windows Vista的过程中即已看到了未来多核心处理器的无限前景，在X360上采用多核心处理技术自然无可厚非。在2004年的时候，如今炒得火热的Conreo架构尚未提上开发日程。所以选择IBM提供的方案，显然要比选择类似于英特尔高功耗高热量的Pentium D处理器方案要更加明智得多。何况英特尔当时的多核心处理器概念，还被她的死对头AMD讥笑为“伪双核”。

而在另一个至关重要的硬件图形处理器上，微软断绝了与Xbox时代的nVidia继续保持合作的可能——nVidia对芯片规格设计权利的把持严重损害了微软希望得到的完全自主性利益，而其牢牢握在手中的芯片制造权和从始至终都缺乏弹性的价格供给机制更是让微软为一块小小的过气GeForce2付出了天价成本。nVidia这几年在图形芯片、SLI和EPP内存技术，以及从主板芯片组向CPU领域进军这些方面的发展，让人感觉从根本上来说这家公司和微软完全可以算是一丘之貉。只是微软的策略是想用软件控制硬件而已，而nVidia则是在努力用硬件控制硬件的同时，再黑微软这样的软件商一把。

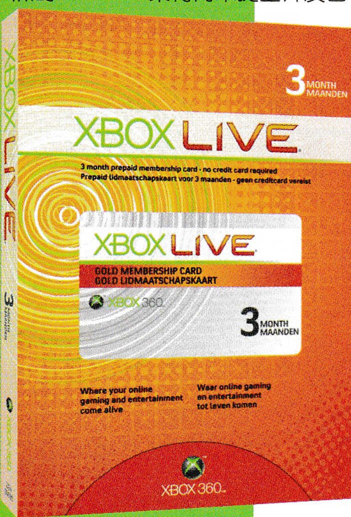
nVidia的出局，意味着有实力进入选择范围的只剩下ATI一家。从ATI那里，微软获得了它所需要的图形芯片所有的知识产权和技术规范，也给了足够引起ATI合作兴趣的庞大订单，尽管这个讨价还价的过程是如此曲折多磨。ATI提高的解决方案甚合X360开发小组的意，代号为Xeno的图形芯片采用了定点着色器和像素着色器整合一体的统一式架构，提高了图形处理单元整体的使用效率，也将会与DirectX10实现完全的兼容。更重要的是，将一块容量10M的ED-RAM嵌在图形芯片旁的设计，可以为日后HD视频的流畅播放提供足够的缓冲空间。

事实证明，在这一局博弈中微软的策略纰漏甚少。无论是主机硬件性能上的设计，还是软件方面的准备，每一环节每一步“棋子”的布局都针对着索尼的软肋而来。除去电源和噪音控制这几个无关紧要的小问题，微软对X360硬件结构的设计是成功的。经过一年多时间的摸索，开发商们已经熟悉了三核心处理器的编程结构，利用独立线程和多线程的合理搭配，在提高复杂场景处理效率的同时，还能够在降低内存占用的条件下分配更多的资源来处理物理粒子效果。而与此同时PS3的开发者们还在为如何有效的协调Cell主处理单元和协处理单元而焦头烂额。当X360的游戏已经驾轻就熟地利用统一架构GPU来表现HDR等特效的时候，PS3却还要在RSX的定点着色器和像素着色器之间分配处理工作。X360继续使用DVD光驱，而PS3却要在如何平衡索尼和消费者之间的蓝光驱动器使用成本而头疼不已。当X360已经成功地将Xbox时代的网络对战服务转型为更有增值潜力的Xbox LIVE时，PS3却要从头开始慢慢建立和适应新的网络服务模式。而在令微软最为烦恼的日本市场开拓方面，也改变了以往一概收购软件制作公司的鲁莽做法，而是像任天堂那样为有实力的明星开发者提供足够资金，开发真正迎合日本玩家胃口的游戏。如今，坂口博信的《蓝龙》为X360日本攻防战的重新开始打响了关键的第一枪。可以预见，X360在日本还将会有很长一段时间的举步维艰，但PS3的阵脚已经被微软折磨得越发狼狈不堪了。





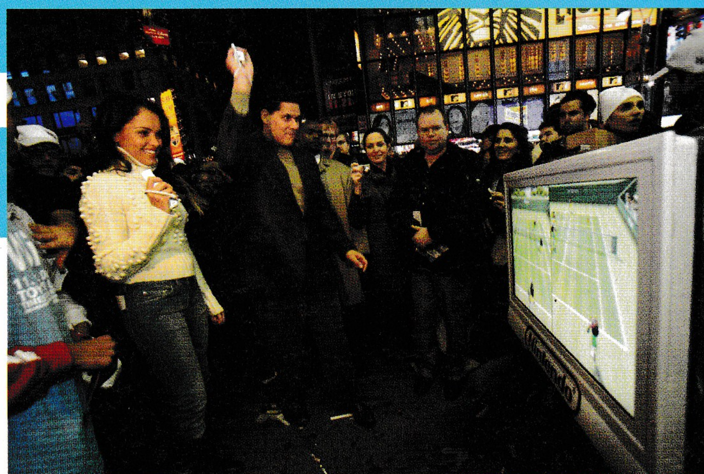






“没有人会需要640KB以上的内存！”当这句比尔·盖茨在DOS时代对未来电脑配置作出的大胆预测成为PC业界永远的笑柄的时候，没有人会想到日后的微软会对一个没有太多经验的行业中如此认真如此深入。如今，近十年时间的奋斗已经使其成功地获得了应有的回报，X360今日在全球市场取得的初步成功，部分是因为索尼集团主义和PS3高制作成本的反作用（这一点将在后面的部分详细论述）。但微软从Xbox时代积累下的经验中萃取出正确的决策和发展路线，并成功地应用在新的棋局之中，才是X360迅速崛起的根本原因。当然，微软也不是省油的灯，从它第一天决定进入这个行业的时候，所有人都明白她最终的真实目的是什么。不要忘了，微软垄断了全球75%以上的操作系统，以及附带的强制性网络浏览器和媒体播放器市场。而最近，其垄断硬件行业的意图也更加明显。没有人会愿意在电脑机箱里安装新的显卡时，还得通过Windows XP向微软提交注册申请；也没有人会愿意发现唯一通过Windows Vista游戏操作硬件认证的只有X360手柄；更没有人会愿意去买多媒体掌上播放器的时候，只能选择Zune。微软可以是这次博弈的胜利者，也可以是下次或是下下次博弈的胜利者。

走钢丝的王者



如果说任天堂帝国的全面衰败始于SFC，可能很多人都会觉得惊讶。尽管提前登场的世嘉MD挤压了任天堂不少的美国市场，但这段时期仍然可以称得上是其最辉煌的顶峰阶段。然而为了在当时的那局博弈里对世嘉的MD CD继续穷追猛打，老任却在无意间引入了一个新的“敌人”。任天堂与索尼在SFC光碟机开发项目上达成合作意向，是其历史上最大的策略败笔。任天堂错误地高估了世嘉的实力，也高估了自己对索尼的威慑力。当狡猾的老任意识到这次合作的前提只是一场杞人忧天式的虚惊而想要撕毁合约的时候，已是为时已晚。在合作期间，索尼了解到了进入这个崭新行业的所有准入机制，也弄明白了参与这个圈子里博弈的所有游戏规则。同时，被任天堂始乱终弃的SFC光碟机PSX(只是开发代号而已，和后来的PSX完全无关)，以及从与老任的合作中学来的游戏业理念，也为索尼的入局奠立了硬件和软件的基础。1994年底，SFC还在表面的繁华之下继续着如日中天的霸业，但从此以后的家用主机市场注定不再是任天堂的天下。帝国的崩溃，从那时起缓缓拉开了幕布。

所以说，微软突然入局后扮演的角色，在任天堂看来，应该是平衡者的分量多于搅局者。任天堂自从VB开始的流年不顺，一直持续到了NGC时代。1999年欧盟委员会以法律的形式勒令任天堂公司不得再向欧洲软件公司发放生产兼容任天堂游戏的许可，并规定N64游戏的开发商不必只为N64制作游戏。同时，该法律还禁止了任天堂公司独霸卡带式游戏市场的生产权利。这些不利政策，使得任天堂失去了更多第三方的支持，也失去了卡带专产专卖的巨额利益。如果不是一款小小的《口袋妖怪》紧急救世，很难想像现在的任天堂是否也早已如世嘉那般完全“软化”掉了。然而，NGC的发售丝毫没有改变其在家用主机市场的颓势。不讨巧的外形设计和稀少的第三方软件支持使得NGC在入市半年内即造成了“姥姥不疼舅舅不爱”现象的出现，日美市场全面沦陷。其中，当然不能排除Xbox发挥了部分抢夺作用。微软救世主一般地疯狂撒钱收购行为使任天堂尴尬地失去了最重要的第二方Rareware，还将本该属于老任的美国传统市场侵吞了大半。但如果没有微软的参与，填补这些市场的也就只剩下索尼一家。将全球80%以上的主机销售额拱手让与PS2，是谁也不愿意看到的结果。与其全盘奉送给死敌索尼，还不如让微软来插入其中充当平衡者的作用。谁让“敌人的敌人就是自己的朋友”是一条恒久不变的真理呢?

从这点上，也就不难理解同样位于Redmond的微软总部和美国任天堂总部相隔不到数里，却能和平相处了。如今，这座昔日的帝国王宫由一位名叫雷吉·费泽米的人统治着。大部分的人都是通过2004年E3任天堂展前发布会上这段极富个性和幽默感的自我介绍认识雷吉的：

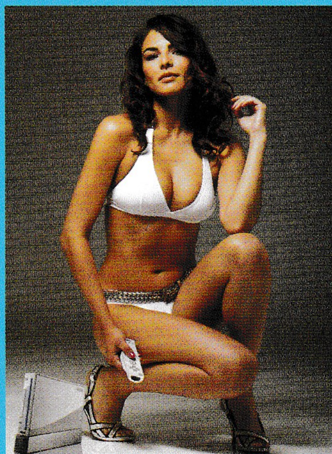
“My name is Reggie. I'm about kickin' ass. I'm about takin' names. And we're about making games.”

是的，正是这样一个身材高大，浅咖啡色皮肤，被任迷们亲切的称作“大金刚”的人，在这三年中一次又一次地用盛气凌人的姿态踢着索尼的屁股，同时努力修复和改变着任天堂在所有美国人心中的形象。而这些，与这位个性鲜明的经理人早年的丰富经历不无关系。如果翻开雷吉的个人简历，你会发现这个三个孩子的父亲二十几年的职业生涯是如此的多姿多彩。

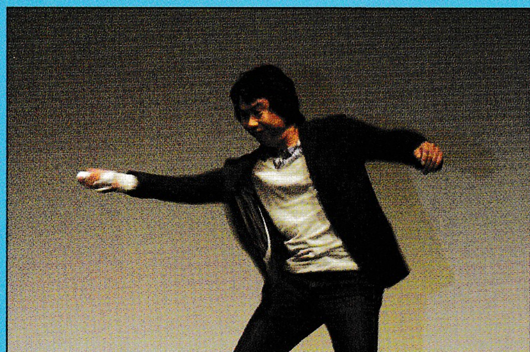
1983年，在常青藤联盟之一的康奈尔大学获得应用经济学学士学位之后，雷吉进入了有“职业经理人摇篮”绰号的宝洁公司。你没有看错，尽管宝洁公司是我们熟知的日用化工品销售企业，但在其中从事过管理工作的人大多都是具有超凡能力的未来之星。数年后，雷吉又被必胜客挖去，成了必胜客的国内市场高级主管。其间最让雷吉值得骄傲，也是雷吉第一次尝到事业成功滋味的，是他领导下的团队在美国市场上成功推出的“大脚”批萨和“大纽约客”批萨。其中前者以巨大直角的全新超值概念，迅速获得了年轻人和工薪阶层的青睐，第一年就以10亿美元的销售额将必胜客一举打造成为了批萨业界的全新超级品牌。这已经成为工商管理学中成功案例之一的业绩，使雷吉获得了经理人界一致的赞赏，也使其不俗的市场营销能力得到了充分肯定。离开必胜客后，雷吉从事了一些外贸行业的管理工作。包括对基尼斯进出口公司下属英国、牙买加、捷克等国品牌的管理，在德比自行车公司对下属八大品牌的营销，以及在具有全球中餐服务领导地位的熊猫管理公司担任高级副总裁。担任MTV网下属频道VH1的首席市场主管，是雷吉在进入任天堂之前的最后履历。MTV在年轻人群中的受欢迎地位，对于雷吉树立其在年轻人心目中的地位起到了重要作用。对VH1的成功经营使得身为高层主管的雷吉也获得了一群年轻粉丝的喜爱。甚至在Google上还出现了以其管理理念为关键词的“integrated marketing communications”。

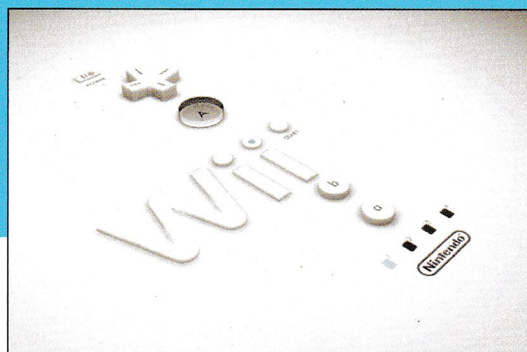
曾为世嘉DC的市场推广立下汗马的彼得·摩尔，在加入微软后，再次获得了为玩家所认同的人气。这似乎意味着明星营销效应时代的到来。美国任天堂也效仿微软的办法，于2003年9月将雷吉招到旗下，任命其为市场营销主管。在紧接着到来的2004年5月E3展前发布会上，雷吉要代表任天堂向全世界正式发布NDS这一全新掌机平台。如何让还沉浸在GBA时代的玩家们接受NDS的到来，又如何吸引那群已经纷纷表态支持PSP的软件厂商们对NDS产生兴趣，是对雷吉20年营销经验的检验和挑战。因为要让那些对这台为了应对PSP威胁而秘密开发出来的新掌机知之甚少的大众尽快了解到其游戏性特质，不是一件容易的事情。经过充分的准备，雷吉在发布会上以连珠妙语将NDS新奇的双屏显示、触摸屏特性以及无线联机的游戏方式，淋漓尽致地介绍给了台下的媒体。事后，媒体对雷吉代言任天堂后的初次表现给予了高度评价。网络上也尽是如此的评论：“雷吉是任天堂的明灯，哦，

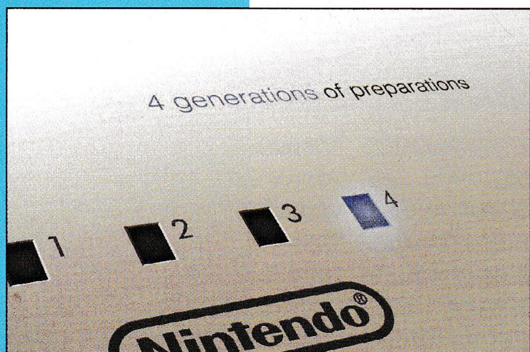














不，应该说是整个游戏世界的明灯！”“雷吉走出的每一步都能够足底生花，而那些正是会引起孩子们喜欢的美丽花朵！”“任天堂的下一代主机不应该叫Revolution，而更应该叫做Reggielution！”

不可否认，这些年来每一次雷吉主持的E3展前发布会，都会给我们带来一些富有任天堂创意的亮点。比如由宫本大神亲自上阵扮演林克，比如邀请美女主持亲自演示任天狗，比如宫本大神指挥下的Wii交响乐团，又比如和宫本、岩田等人即兴来场Wii网球大战。的确，雷吉无疑是任天堂有史以来，最有激情，最有人格魅力的发言人。而其独特的个人魅力，活跃了任天堂内部因NGC的出师不利而萎靡不振的士气，也让任天堂找回了那份在一次次的博弈对决中被另外两大强敌消磨殆尽的自信。我们经常可以看到在平常对雷吉的采访中，他总会用那份带有昔日任天堂帝国霸气的气质说出让人惊异的言论：“我们坚信最后胜利的是我们！”“没有做不到，只有想不到！我们将卖掉所有我们所生产的主机（Wii），因此现在是万事俱备只欠东风，我们要做的就是提高生产能力而已！”“Wii三周内销量100万！任天堂将从首发当天开始赢利。”“M级别（限定17岁以上）的游戏将会在任天堂的新主机上发售，包括Take Two代理的《GTA》！”……以上种种类似国内所谓“愤青”式的言论，也许在日常的生活中不会受到大家的认同。但博弈式的商业竞争中，需要的正是这份自信和务实！毕竟一个有魄力的博弈者，更容易从气势上占得先机。幸运的是，雷吉张扬的个性让我们看到了能够让任天堂屹立群山而不倒的精神，而这几年来美国任天堂在NDS和Wii上的业绩，也表明了一个不争的事实：尽管曾经伤痕累累，但任天堂依然是业界的无冕之王！

其实，用“曾经伤痕累累”形容来日本任天堂，会更恰当一些。当有人提出日本任天堂干脆举家前往美国的建议时，顽固的山内溥予以了果断彻底的否决。现在看来，这一否决完全正确。2002年，在任天堂最艰难的时期，老山内出人意料的将大位传给了岩田聪，而岩田接手后NGC的连连溃败，使不少人都对这位来自于HAL研究所的新总裁的经营能力提出了质疑。然而事实上，岩田是个外表和蔼，个性却丝毫不输于雷吉的人。他在上位后提拔起来的一批少壮派精英一扫山内时代的顽固和陈腐的作风，而尽力将任天堂在游戏创新上的特点发扬光大。这一点，我们已经通过NDS的成功和Wii的创意玩法上可见一斑，也可以从外形越来越时尚的NDSL和Wii上看到这群年轻团队的努力。岩田时代的任天堂，在努力改变着自身在以往棋局中低幼的年龄定位，尽管改变这种深入人心，而且还经常被微软索尼拿出来说事儿的印象实属不易。

2006年11月19日，广受瞩目的Wii终于全面发售。在短短的半个月内，Wii再次为任天堂刷新了最快突破100万销量的记录。接下来的12月12日，SE又专门召开发布会，宣布了“《DQ》系列”最新正统续作将在NDS上发售的消息。也许，从纽约时代广场上雷吉自信的眼神中，或是SE发布会上岩田满足的笑容中，我们看到了帝国复兴的曙光。但私下里觉得，任天堂现在的地位却是如此尴尬。Wii将卖点全部放在了体感操纵方式上，却忽视了自己在机能上的软肋。红外线感应，480P的解析度，DVD-ROM载体，Wi-Fi无线网络，将Wii的技术剖析开来，没有任何一项能与X360和PS3相提并论。相对于NGC来说变化不甚显著的画面效果，也让人对Wii以次世代主机身分参加本轮博弈捏了一把冷汗。宫本大神说，Wii本是一台以100美元成本为目标的主机，其着眼点本来就是让那些家庭里的妈妈们也能开心游玩。姑且不去评论宫本大神“妈妈理论”的正确与否，Wii那连任天堂自己都不能不承认的“贫弱”机能已经显现出了问题所在。

Wii生产成本表（单位：美元）

主要部件名	制造者	价格
GPU	ATI/NEC	29.60
CPU	IBM	13.00
内存与闪存DRAM	Samsung	7.80
吸入式DVD光驱	松下电器	31.00
电源		11.30
其他部件及人力成本		19.50
成本合计		158.30
零售价格		250.00

任天堂从来就不是一个以硬件制造和设计取胜的厂商。和索尼微软不同，在所有的硬件技术特别是影音技术上，任天堂是个没有任何话语权的弱势群体。所以，当蓝光和HD-DVD争得火热的时候，任天堂只能先从松下那里获得DVD媒体的使用许可，只能让IBM在数年前的PowerPC 750GX基础上设计一款低能耗的“好莱坞”处理器，只能让ATI缩水掉R520的大部分机能再改头换面成“百老汇”GPU……在这个任何尖端技术的使用都需要缴纳权利金的社会，任天堂只能艰难地在性能和成本中苦苦寻找一个最佳平衡点。而这也就意味着Wii与HDMI、蓝光或HD、环绕音效、硬盘这些次世代的标准配置彻底无缘。不要在岩田、宫本或是雷吉对游戏性的拼命强调中为Wii捉襟见肘的机能寻找借口。每一个人都清楚，如果Wii具有了即使只是和X360平齐的机能，再和独特的体感操纵结合起来，绝对可以提前赢得这场博弈的胜利。可惜Wii在机能和成本中选择了一条更具有冒险性的道路。或者说得不好听一些，任天堂在Wii游戏方法上的创新设计，其实是为了掩饰机能不足的尴尬。她就像是一位走在钢丝上的王者，用战战兢兢的低价成本和新奇游戏方式对抗着地心引力。

微软游戏开发部门总经理Chris Satchell在接受电视媒体采访时表示：“Wii的首发确实很惊人，它不仅玩起来很酷而且足够另类和与众不同，但我不确定在未来的长期竞争中它能有怎样的表现。”这一来自X360阵营的声音并不是对Wii的刻意挑衅。的确没有人可以肯定那些缺乏长期游戏经验甚至是从来不玩游戏的人，在体验过Wii的激情四射之后，还能保持多久的热情和新鲜感。当然，有人会将NDS的成功示例再次摆出来。NDS在面对PSP的挑战时，同样选择了创意的双屏游戏方式，而不是机能和技术的提高。这同样是一次决策上的铤而走险。如果没有任天堂充分利用NDS双屏特性开发出如此众多有趣的游戏，如果没有“脑白金”这种极其适合NDS双屏的游戏出现，如果不是因为PSP混淆了自己的市场定位，没有人能保证NDS就一定能使PSP在游戏市场中如此举步维艰。只是，掌机市场的那套终究不能拿来和家用机相提并论。绝大多数的玩家还是希望能在新换的HDTV上玩到更能带来感官刺激的高画质游戏，而不是成天面对着“现世代”主机甚至是掌机水平的画面手舞足蹈。

在PS3价格正式公布的时候，彼得·摩尔曾满含揶揄地说：“玩家将购买两台主机：X360和Wii。”平井一夫也针锋相对的说：“他们的确会买两台主机，但那是PS3和Wii。”现在看来，他们的话虽然不是对Wii的谄媚，却也十分正确。在X360和PS3具备和Wii类似的游戏方法之前，有经济实力的玩家的确会购买两台主机。他们将用X360或者PS3来弥补Wii机能上的缺陷，而用Wii来弥补X360或PS3游戏性上的不足。可以预见，在未来大家客厅里的电视机台上，Wii小巧的身形旁边，会有一台庞大得多的X360或者PS3陪伴其右。

“集团主义”的牺牲者



曾几何时，索尼还只是一个叫“东通工”的作坊式家用电器小厂。这间在战后废墟中建立起来的小厂也和世间所有的著名公司一样经历了艰苦而尴尬的创业阶段。上了年纪的日本人，也许还记得东通工生产的木桶电饭煲，这种廉价的电饭煲最大的特征是永远只能做出夹生饭。也有可能还记得一种毛毯加简陋的电热丝组合在一起的电热毯。由于没有温度调节器和阻燃设备，这种电热毯使用起来极不安全，也的确引发了几场险些酿成大祸的故障。如果不是井深大和盛田昭夫在这款电热毯上标上的生产厂家是虚构的“银座热垫公司”而不是刚刚起步的东通工，也许就没有日后的索尼了。

井深大和盛田昭夫的技术背景，使索尼走上了一条不同于“人文”松下的技术发展道路。上世纪50年代初，美国一家贸易公司对出口日本录音设备的封锁，使索尼的工作人员不得不千方百计托人去找驻日美军借来磁带和录音机，以此研究出磁带上各种铁氧体的具体成分构成和配比状况。这种偷学武功的“下三滥”做法丝毫不能阻碍索尼迅速成长为世界著名电器公司的脚步。凭借收音机和录音机业务的扩展，索尼全面跨入个人影音设备行业，并且获得了与欧美公司平起平坐的技术标准制定话语权。于是，在上世纪70年代之后，业界相继出现的βMax录像技术，显像管特丽珑技术，CCD技术，还有CD、MD、DV、DVD标准，都无一不烙上了索尼的标志。而现在的索尼，也已经成为了在电视、电影、音乐、金融、化工以及专业类和消费类电子产品业皆有涉足的大型跨国集团。

这一切辉煌成就的铸就，大部分都得归功于接替盛田昭夫成为索尼总裁的大贺典雄。音乐家出生的大贺典雄，对于索尼音响类产品的研发推广起到了至关重要的作用。这位34岁即进入索尼董事会的最年轻董事，推进了磁带和随身听在个人便携娱乐设备领域的普及，也顺利引导唱片行业完成了从黑胶时代向CD时代的过渡。可以说，索尼在20世纪末掀起的娱乐狂潮，包括MD、SACD这些新音频格式的确立，对CBS唱片公司(现为索尼音乐娱乐有限公司)与哥伦比亚影视娱乐有限公司(现为索尼影视娱乐有限公司)的并购，以及PS游戏机取得的巨大成功，都是大贺典雄及其领导下的团队的一次又一次的杰作。如果非要找出他在管理上的瑕疵，也许只有选择出井伸之这一点了。

出井伸之早年毕业于早稻田大学经济学系，这与索尼历任总裁的技术出身背景截然不同。而这也决定了他在接管索尼后管理方针上的巨大变化。大贺典雄为索尼留下了一个庞大的集团。这个行业跨度颇大的集团急需由接下来的继承者来将其加以整合，形成一个紧密联结的整体，以此来获得在各个行业中的拓展。可惜晚年的出井伸之失去了当年在法国“五月风暴”中创建索尼法国的魄力，在协调整个索尼集团的过程中决策频频失误，且经常朝令夕改。1998年10月在索尼技术节的发言中，出井断定当时的硬件已经过时：“在网络时代，硬件将失去其一贯的价值。电视屏幕是否明亮或有美丽的分辨率，已无关紧要，重要的是内容，谁创造了它，谁就控制了发行内容的网络。”2001年他提出要将索尼转型为“个人频道网络解决公司”。2002年，他又提出索尼将成为“传媒和技术企业”。“实际上很少有人发现改革对索尼意味着什么。我们是20世纪的冠军，但是还没有成为21世纪的冠军。索尼需要成为2 1 世纪的冠军，于是就需要改革。”这句出井伸之著名的改革宣言曾经是索尼走出困境的希望。然而他始终不得要领的改革措施，最终没有带领着这个年过半百的企业重新崛起。相反这些变来变去的所谓“经营战略”，耗费了索尼无数的人力物力资源。更严重的是，在一直未能得到整合的集团内部，滋生了可怕的“集团主义”。

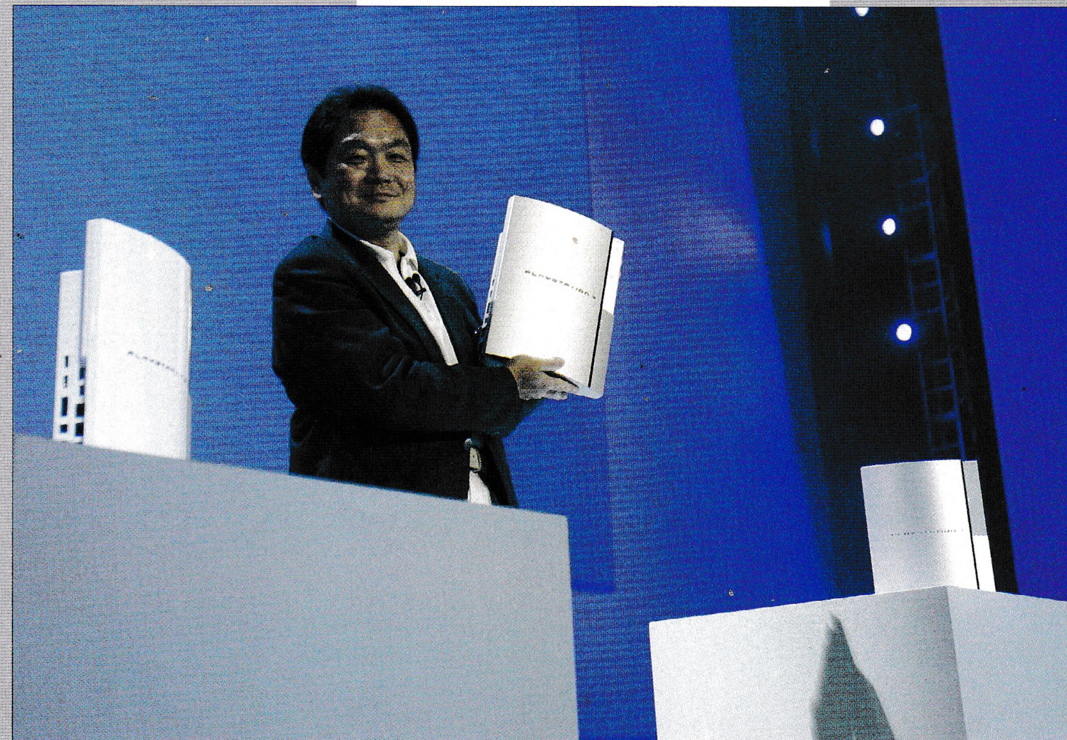


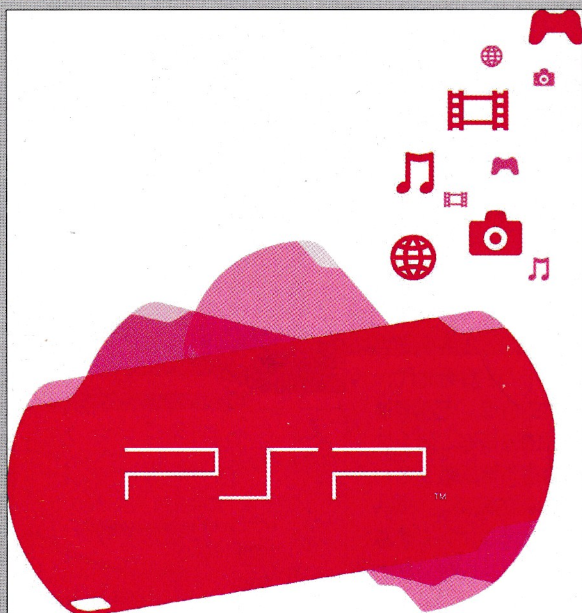
集团主义，简单地说，有两层含义。其一也就是集团中的各个部门各自为政，互不交流技术和产品研发信息，也互不服从协调配置。这一点可能用斯特林格那个更为形象的词“silo”来形容会更加贴切一些。1990年代，索尼音响部门内部的独立性，使得磁带、CD和MD部门之间互不相让。长期的内耗蒙蔽了索尼对于新兴的MP3音乐格式和闪存媒体存储技术的接触，以致便携音乐播放器的半壁江山为三星和苹果所吞并。而显像部门长期以来对特丽珑技术的执着，也使得索尼在等离子和LCD大面积平板显示器行业止步不前，反倒被宿敌三星所赶超。最后只落得一个靠出让部分记忆棒使用授权和劣势合资的方式，来获得和三星在LCD研发和生产上的合作机会。这些，不可谓不是“集团主义”中松散化管理带来的恶果。

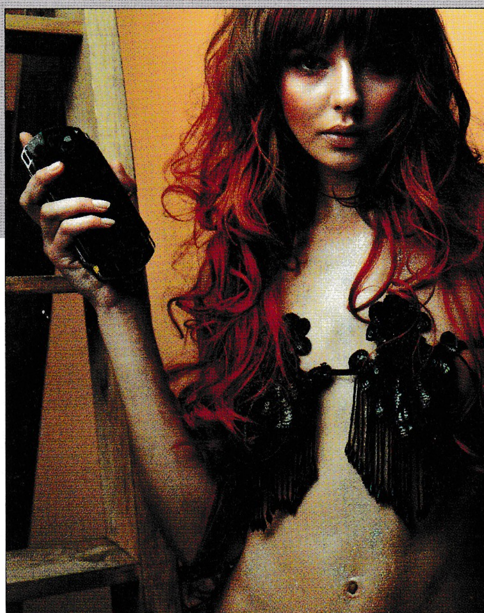
而集团主义另外的一层含义，似乎一时难以找出能准确形容的语句。



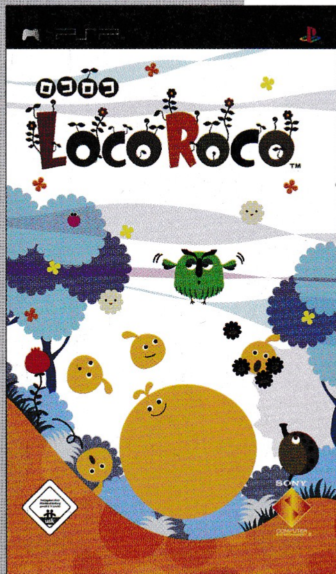








但PS这十年来的发展历史，却是这层含义的最好表现。SCE的PS家族成功侵蚀了任天堂的势力范围，索尼的家电背景使这台主机的继任者承担起了扮演家庭娱乐中心的角色。DVD播放功能、5.1声道、光纤输出、互联网功能、以及对USB和硬盘的支持，使这台本该完完全全的游戏主机变成了功能齐全却定位不明的电器产品。所幸的是游戏对应功能帮PS2保全了大部分已有的市场份额。而在六年后，与PS3绑在一起的，是蓝光、HDMI、Wi-Fi无线网络以及更多叫不出名儿的花哨技术。索尼集团的音响视讯网络游戏音乐电影部门与PS家族的命运联结在了一起，只是不幸的是，联合这个集团的不是以索尼董事会为首的管理决策层，而是SCE——一个索尼旗下的子公司而已。这对于斯特林格“SONY United(索尼联合)”目标的实现，明显是一个恼人的障碍。SCE替代董事会成了统一索尼集团的共主，也就是集团主义的另一个极端。无怪乎斯特林格会在PS3发售伊始，即对SCE的人事安排进行了大手术。久多良木健这十年来对PS家族硬件和软件的规划，已经使SCE偏离了其最初的功能定位，而凌驾于其他的部门之上。让一贯主张SCE应该以软件为主的平井一夫来接替久多良木，只是斯特林格试图恢复SCE原有职能和定位，收回高层对“索尼联合”话语权的第一步，也是最关键的一步。



久多良木健一定是一个尽力追求完美的人。不然，他不会为了技术和业绩上的点点瑕疵而不惜得罪身边的同事，也不会总在琢磨着如何将PS家族打造成“无所不能”的利器。PSP凝聚了久多良木健的梦想和野心，他想将这台功能齐全的机器打造成21世纪的Walkman，收回被苹果和一帮名不见经传的小公司蚕食殆尽的故土。他也想用这台屏幕豪华效果绚丽的掌机打入任天堂最后的一片势力范围，然后将其一举揽入自己怀中，就像十年前的PS时代一样。可惜，一开始他就走上了一条没有退路的歧途。同时兼备音频视频播放功能和游戏功能导致了记忆棒和UMD的严重矛盾。很难想像那帮被苹果iPod微硬盘和大容量内置闪存惯坏了的年轻人，还会像Walkman时代那样随身携带一个装满了UMD电影的碟包四处兜风。也很难想像那些习惯了任天堂掌机零读盘时间的玩家，会在户外耐着性子对着一片只有“Now loading”字样的小宽屏等上大半分钟。新引入的固件升级功能丝毫没有遏制住黑客们破解PSP的兴趣。固件刷新功能的开放甚至帮广大玩家省去了拆机装破解芯片的步骤。大容量记忆棒的支持，也使得网络下载游戏ISO的现象泛滥成灾。不用怪PSP生不逢时，遇上了任天堂的NDS；更不用怪众多软件商对PSP的始乱终弃。只能怪混乱不清兼容并包的市场定位，没有让不玩游戏的人从PSP那里获得游戏的乐趣，也没有让玩游戏的人从PSP那儿获得掌机的乐趣。其实PSP本可以在一开始就解决上述这些问题的。比如推出两种不同定位的PSP：只对应影音娱乐和只对应游戏。影音娱乐型只对应记忆棒或内置大容量闪存，不对应UMD；而游戏型只对应UMD和只供游戏记录使用的内置有限容量闪存。这样的方案也许依然不能排除被破解的可能，但起码定位更加明确，对竞争目标的打击也会更加有效一些。可惜，久多良木健的过度期待使PSP背负了如此沉重的使命。SCE对所有部门的整合将PSP凝练为了几近完美的硬件，却也将其推入了市场定位混乱的深渊。

同样的情况，如今在PS3身上仍在继续着。PS2在游戏和DVD上的双赢让PS3“无所不能”的梦想得以延续。于是，从2001年PS3开发计划正式启动的时候开始，关于这台梦幻次世代主机的硬件架构和开发进程就已经被外界所熟知。先是索尼和IBM联合开发的Cell将成为PS3的CPU，然后是被英特尔抛弃的Rambus会为PS3提供XDR内存和Flex I/O总线，还有索尼自己的蓝光光驱和委托nVidia开发的RSX图形芯片……也许PS3的开发进程是所有次世代主机中最透明的了，至少X360和Wii的硬件架构直到上市前半年才公之于众。无形中，索尼犯了博弈中的大忌——过于高调地将自己的底牌全部暴露给了对手。索尼就像那个“囚徒困境”中的其中一个犯人。还没去好好分析对方会作出什么选择，就已经将自己的选择无一遗漏的全数透露给了对方。无怪乎微软在先发的情况下，还能使X360的硬件效果在一年之后丝毫不逊于PS3。只能说索尼在这一轮的博弈中，低估了微软的硬件开发能力。而事实上，即使历经了将近六年的开发，PS3的硬件也并未达到预期的效果。这正如久多良木健自己不得不承认的现实一样：“索尼的硬件能力正面临倒退。”对于现在的索尼而言，即使是用软件模拟的手段实现PS3支持PS2和PS游戏的功能，也实非易事了。反倒还要画蛇添足一般在PS3本已十分昂贵的成本之上再加上的EE+GS芯片。模拟技术姑且如此，更不用说那自从PS以来就一直“换药不换汤”的手柄设计了。也许在短期内，至少在游戏开发者千辛万苦摸清Cell的主处理单元和协处理单元的资源配置之前，在完全熟练使用基于G71分离式渲染架构之上的RSX去完成众多耗费资源的特效之前，在众多软件商不得不因为巨额的开发成本而实行跨平台措施之前，在索尼找到一条克服蓝光巨额生产成本和低良品率的方法之前，PS3的日子不会如她的前辈们那样好过。

PS3与Xbox 360各部件成本对比(单位：美元)

部件名	PS3/20GB	PS3/60GB	X360
主板	500	500	204
无线面板	6.60	22.10	4.75
存储卡面板	—	5	—
光驱	125	125	19.45
硬盘	43	54	43
电源	37.5	37.5	25.5
主板冷却设备	22	22	—
其他外部硬件	32.75	34.75	—
制造成本	39	40	6.10
成本总计	805.85	840.35	323.30
建议零售价	499	599	399

Cell、蓝光，这些索尼最尖端却又不甚成熟的技术，在PS3身上的全面集结，是久多良木键又一次期望一统家庭娱乐业界的尝试，也是由他统治下的SCE企图整合索尼集团的最后一次冒险。这一冒险如此危险，以至于几乎所有关系到索尼集团未来走向的技术产品都被绑在了PS3身上。所幸，最近的人事变动，将这又一次的冒险扼杀在了摇篮之中。“久多时代”的结束，也意味着“集团主义”在索尼内部的暂时中止。只是现在的复杂形势，远非当年PS2之时可比。X360成功降低的制造成本和丰富的游戏阵营，以及Wii低廉价格下的新奇玩法，已经将PS3夹在了一个尴尬的定位之上。在这样的复杂情况之下，很难说PS3是否能侥幸脱险延续PS家族的辉煌，或是和PSP一样成为集团主义万劫不复的祭品。久多良木健走了，平井一夫来了。也许“平井时代”的到来会带来SCE向软件开发方面的全面转换，但没有人会愿意接受“PS的历史将会止于PS3”的说法。即使斯人已去，即使无尽悲情，热爱着游戏的人们，也盼望着PS3能够继续前人的足迹，一路前行下去。

“棋子”的困境

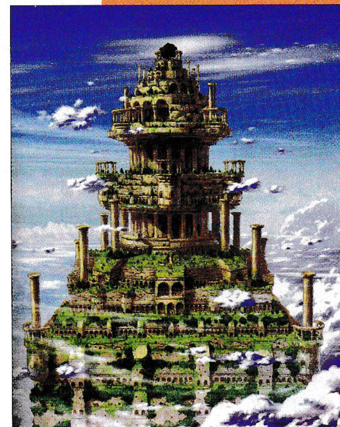


2006年12月12日，PSP上市两周年纪念日，同时也是SE的《DQ》新作发表日。当所有人都在翘首以盼SE会毕恭毕敬向PSP双手献上《DQ》的掌机版，以作为庆生大礼的时候。SE却用“《DQ IX》，对应NDS平台”的消息，无情地将这些人的殷切期盼打入了十八层地狱。《DQ IX》，系列正统续作，完全原班人马打造，Level-5全程开发，对应任天堂Wi-Fi Connection……除了那款遥遥无期的《最终幻想 危机之源》以外，什么《女神侧身像 蕾纳斯》，什么《最终幻想战略版 狮子战争》，在DS一手独揽的《DQ》正统续作面前，通通都黯然无色。起码，给PSP的，都是旧人换新颜的陈汤。给任天堂的，却是诚意十足的新味。

这不禁让我想起了2001年底那场同样与任天堂有关的发布会。NGC发售之初，三上真司便自作主张将包括“《生化危机》系列”在内的游戏献给了任天堂。而且还联合任天堂召开发布会宣示这些游戏将是NGC独占！注意，这最有意味的“独占”二字，只怕连当时代表任天堂出席发布会的宫本大神，也不会想到只是一场文字游戏中的说辞吧。后来形势的发展，将三上的豪言壮语变成了一团浮云。NGC独占的《红侠乔伊》，出现在了PS2上；GC独占的《生化危机4》，也可怜巴巴地变成了为他人作嫁。

Capcom也许不是撕毁“独占”诺言最干脆的公司，但绝对是最后一个敢公开承诺“独占”的软件商。这些一直以来都在主机竞争大棋局中扮演棋子角色的软件公司，早已无法在微软和索尼的你争我夺中随波逐流。从PS2时代就一直居高不下的开发成本和复杂的开发环境，摧毁了其中大部分实力弱小的中小型开发公司，也让Square、SEGA、Namco这些“后任天堂时代”的大腕儿们无奈地选择了合并的道路。时至今日，如当年那般《山脊赛车》或者《铁拳》绝对不会出现在任天堂主机之上的现象早已不知所踪。即便是握着《最终幻想》和《勇者斗恶龙》两大王牌系列的SE，也不再敢拍着胸脯保证“《FFXIII》系列”由PS3独占。PS3天价一般的开发准入条件，已经威胁到了所有软件提供者财务上的盈亏。于是，在PS3还没站稳脚跟的时候，《GTA4》不再是索尼一家独占，《VF5》成了跨平台作品。一个个随时都能扭转局势的杀手锏，转眼之间全成了和他人共享的午餐。

不要责怪SE和Konami的见利忘义，因为她们本来就是趋利避害的商家。也不用诅咒万恶的跨平台政策，因为几年前Namco《灵魂能力Ⅱ》全机种发售的战略已经证明了跨平台并不是十全十美的选择。怪就怪那群日益刁钻的日本玩家们吧。当火爆的FPS和刺激的竞速游戏还能勾起欧美玩家一阵又一阵尖叫时，几乎所有的游戏类型在日本玩家那里都失去了往日应有的诱惑。大部分的日本人如今只对NDS上那些看似白痴的“脑白金”兴趣十足。一波又一波的“补脑热潮”不断压缩着那些已成系列的传统类型游戏仅存的生存空间。“《传说》系列”销量急速下降，《MGS》越来越叫好不叫座，《山脊赛车》深陷销售低潮，就连《最终幻想XII》也难以再创超越前人的记录。各大软件公司被自己国人古怪的游戏消费偏好逼入了一个难以解脱的“棋子困境”之中。在这个困境中，家用主机平台昂贵的开发费用和超长的开发周期消磨了这些公司的耐心和斗志，掌机平台的低成本却又使她们对这个一直不甚入流的平台欲罢不能。最后，她们能够做到的，只能是将所有本该在家用主机上推出的游戏，一股脑儿地移师到掌机上来。



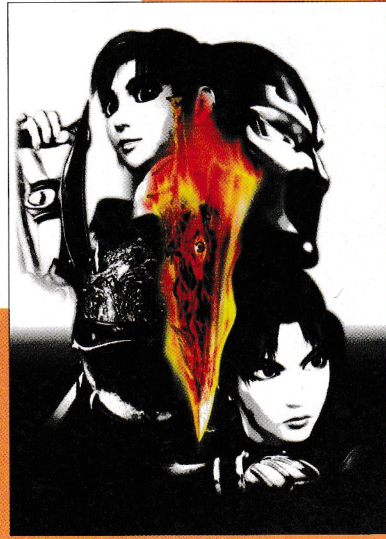
《DQ》的正统续作会出在掌机上，这种决定在GB时代只怕是很难预想到的。岩田聪洋洋得意将SE的这一决定说成是“掌机已经成为游戏业的主流，SE的声明是顺应时势”。也许在他看来，任天堂的中兴盛世即将在他的领导下到来。但对于SE这些日益弱势的软件开发者来说，这样的选择，多半是出于无奈吧。毕竟，在这些深陷“困境”之中的公司们看来，选择掌机还是家用主机来开发游戏，只不过是又一场成本与收益的博弈罢了。

结语

在最初的构想中，本来想将这篇文章写出如《大棋局》那样通观全局的气势。直到快要收尾的时候才发现，其实现今的游戏市场并非如先前想像的那样结构单一，无时无刻不在变化着的策略调整，还有各种各样层出不穷的新闻资料，都让这个本应简单的棋局越来越让人捉摸不定。就像微软浸淫日本市场如此长的时间，依然无法找到打开日本玩家心扉的钥匙一样；就像一台小小的NDS，却总能用“品切”、“缺货”的字样傲视所有家用主机一样。这些无法一言两语就能解释清楚的现象，让所有亲身参与这盘棋局的人都在极力寻找着日后业界的发展走向。也许对于我们这些热爱游戏的玩家们来说，只要好好享受这些经过了竞争检验的精彩游戏，就足够了。







游戏评台 ★★★★★

开始本次的游戏评台前，先听听反对者的声音。一位叫ushaskaluxer的读者说，本栏目所评游戏都是前一个时段的热门游戏，(这一点没错，原本这个栏目想叫"双月评"的)但《游戏・人》是脱离了时效性的刊物，游戏评台的出现违背了这一做法，评论内容不值得反复翻看。而我想说的是，游戏评论发展缓慢，写法和观点套路化八股化，这也是评论缺乏可重复阅读性的主因。让游戏评论从测评走向点评是评台栏目的建设初衷，只是目前离这一目标还有不小的距离，这是我们努力的方向，也希望读者朋友能够给予足够的关注与鞭策。

十周年纪念作品完全体验报告

荒野兵器5

WILD ARMS the Vth Vanguard

机种：PS2 **厂商：**SCEJ **类型：**RPG **发售日：**2006年12月14日



在系列十周年之际，《荒野兵器5》也终于和广大RPG爱好者见面了。究竟这一代做得如何，是否有辱"十周年纪念之作"的名号，下面就让纱迦从画面、人设、音乐、剧情、系统这5个方面进行完全评测！

画面

我开始接触这个系列比较晚，是从PS2上的3代开始的，当时一玩之下立刻就被游戏那独特的风格给深深吸引住了，之后该系列的每部作品都是完美通关。个人感觉本系列在音乐、人设、隐藏要素方面做得相当不错，即使与《FF》、《DQ》这样的RPG泰斗比起来也不遑多让，但由于在其他方面有所欠缺，导致其最终未能走入顶级RPG的行列。这其中最大的一个缺点莫过于画面。

本系列自诞生之际便采用了3D技术，但由于制作方MEDIA VISION的技术问题，导致游戏的画面素质一直上不去。4代的画面素质有明显提升，但代价是牺牲了大地图和不能旋转视角，因此颇为人诟病。而本作算从善如流，将这两个缺点统统改之，而代价就是画面素质还不如4代。看来只要还是MEDIA VISION做这个游戏，这画面上的技术问题就是得不到解决。

人设

人设向来都是本系列的强项。本作虽然换了一位"同人女"作画，但是人设依然保持了很高的水准。不过此前本系列的一大特色是全世界每位NPC都有原画，这个光荣传统在本作中没有得到保留，可以说相当可惜。另外人设这个东西，呈现在纸上和表现在游戏里是两回事，拜画面素质所赐，游戏中出现的角色与2D原画比起来相去甚远，看着这么多2D俊男美女在游戏中那幅惨不忍睹的样子，实在是有点可惜。本作在人设方面惟一的进步，大概就是佐佐木知美笔下的角色在游戏中的还原度不错了。

音乐

音乐大概是本系列最强的地方了，其素质之高完全可以说是顶级的。本作的音乐在保持以往素质的基础上，更增加了乐曲的数量，风格也更加多变。更赞的是音乐和人物进行了完美的结合，拿敌方的四天王来说，每个角色都有自己独有的迷宫BGM、剧情BGM和战斗BGM，而且几乎首首都很精彩，对于塑造人物形象也起到了很好的帮助。

曾有高手从《荒野兵器5》游戏光盘中将全部音乐解出来，发现其数量多达116首。游戏开始的第1个迷宫"梦の遗址"的BGM就相当出色，令玩家一上手便立刻领教到本作音乐的威力，而这首BGM在游戏中共有3个不同的版本。定于今年年初发售的OST多达6张CD，绝对不容错过！

剧情

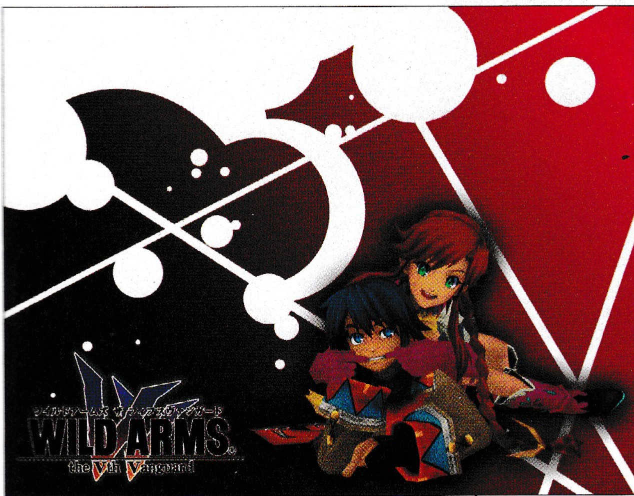
剧情向来都是仁者见仁、智者见智的，这里笔者并不想单纯对《荒野兵器5》的剧情下一个好坏的定义。不过有两点进步却是有目共睹的。

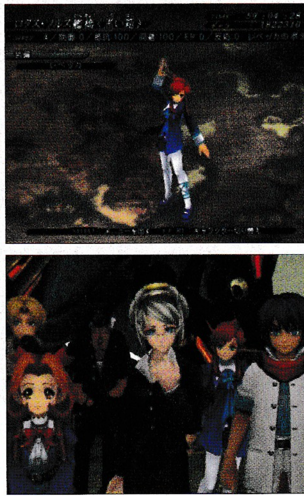
其一是反派角色的形象更加丰满。本系列的反派角色造型向来都相当抢眼，在初公布之际往往会抢光主角们的风头，但在实际游戏中却因为剧情单薄、铺垫过少而表现不佳。3代的反派角色有如小强，连战连败，让人生厌；4代的反派角色则是戏份不足，很多人刚一出场便被KO，枉费了如此出色的人设。而在本作中反派们真正成为了剧情中不可或缺的人物，人物性格、来历背景均交代得清清楚楚，结局也不再是全员战死，算是一大进步。

其二是过场动画的演出。虽然游戏的画面素质依然令人不敢恭维，但是过场动画的运镜、编排比之前的作品强出太多。以前的作品很少会有什么名场面让玩家记忆犹新，而在本作中有不少过场都给玩家留下了深刻印象。像瑞贝卡的曲击、卡尔提克亚的虐杀这样的情景，要放在以前的作品中完全不可想像。

系统

系统这一项的评价，完全取决于玩家对4代系统的评价，因为本作的系统基本上是由4代继承过来的。当然和4代比起来，本作对系统进行







了调整，使其更加完善，“比4代更好”算是最准确的评价。

迷宫解谜部分与其说是增加了射击要素，倒不如说是减少了动作要素。前作的二段跳和加速被取消，另外考验玩家操作的机关也几乎全被取缔。主人公的数种弹药，其实和过去作品的GOODS没有太多区别。战斗部分沿用了4代的HEX方式，和4代几乎完全一样，只是BOSS战时会增加新的变化。个人对这个系统还是持肯定态度的，因为之前系列作品的战斗系统实在乏善可陈。成长系统方面的变化也不算大，只是新加入的换装系统很吸引人。

总评

总的来说，个人认为《荒野兵器5》的素质在整个系列中是数一数二的，大概只有那个初代的复刻版《荒野兵器Alter Code：F》可以与之相提并论。不过在玩过本作之后，除了画面这个系列最大的问题之外，读盘也成了令人担忧的问题。本作的读盘速度确实慢了一些，基本上和《深渊传说》有得一拼了。由此可见，MEDIA VISION在技术方面的落后已经在PS2末期暴露无遗。作为目前SCEJ硕果仅存的强力RPG品牌，希望SONY能够对其有足够的重视，让我们在PS3上看到一个面目全新的《荒野兵器》！至于游戏内容，我想是完全不用担心的。

★★★☆[点评人：纱迦]

放心时刻：最早听说本作的音乐制作人要换，心里不禁有些担心。但一进入“梦之遗址”便完全放心了——有这样的神曲在，是否换人已经不重要了。

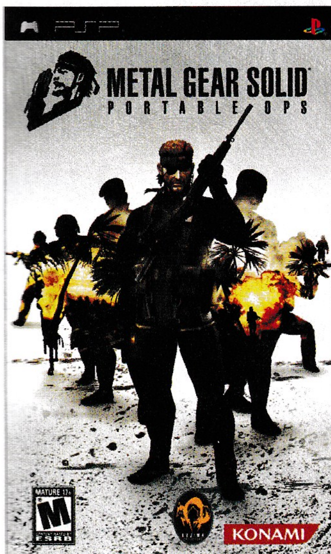
正确的游戏出现在错误的平台？

潜龙谍影 掌上行动

Metal Gear Solid Operation Ops

机种：PSP **厂商：**Konami
类型：ACT **发售日：**2006年12月5日

原本对这游戏是非常期待的，毕竟系列的剧情一直以来都非常不错，



而前期宣传的“系列史上最强剧情”也的确很忽悠人，再加上游戏类型也算是标准的《MGS》动作类型，所以作为一个“MGS饭”没有不玩的理由。当然后来的结果大家在杂志上也看到了，游戏虽然是佳作，但是离之前的宣传与期待还有些差距，不过依然不失为PSP上一款难得的优秀作品。

杂志上刊载了本作的剧情小说，“黄金眼深度回顾”里也重点谈了谈游戏的剧情，那么这里关于剧情就不再赘言，和大家交流一下其他方面的看法。

首先是游戏的操作，从总体而言，这款游戏的出现再次证明了PSP根本不适合这种需要复杂和高频率操作的动作游戏。为了适应PSP的按键，系统上也做了很大幅度的简化，尤其是道具武器的装备弱化不少，无形中提高了游戏的难度。而CQC系统居然也基本完整地保留了下来，不过为了实现这一点，在操作上比起PS2来要复杂一些，这就令玩家的手指更加



疲劳甚至是手忙“指”乱。倒也真是难为了那些游戏设计人员，为了保持系列一贯的操作感，对于PSP平台花了很大心思，这一点真是要谢谢他们。

其次是游戏过场的处理方式，数字漫画这种表现形式之前已经有过商业化的尝试，而《潜龙谍影 数字漫画小说》的用户评价还不错，毕竟将原本静态的漫画制作为动态的动画还是比较新鲜的，而在游戏中如此处理恐怕就是见仁见智了。个人认为就PSP的机能，制作即时演算的过场动画并非力所不及，就算如此，以PSP的播片能力也能表现出很有魄力的画面，而这里做成数字漫画的形式，最大的原因恐怕是从成本方面考虑的，毕竟本身PSP游戏开发成本就与家用机不相上下，再花时间花力气在这方面，从商业利益上来说恐怕有点得不偿失，再说已经邀请了原班人马进行配音工作，从这一点上也可以弥补数字漫画“无声”的不足。

最后谈谈画面，PSP画面不如PS2是显而易见，但是制作小组还是很好地还原了PS2级别的画面效果，除了场景大幅度缩水为四四方方的多边形（这……不是我）构架之外，人物建模在造型的视觉效果上与PS2基本保持了相同水准，而在同屏敌兵的数量上也与PS2相当，这的确是比较难得。虽然这种“任务制”的独立场景使整个游戏有点支离破碎，但起码在游戏的视觉效果上，在PSP平台绝对是巅峰之作。

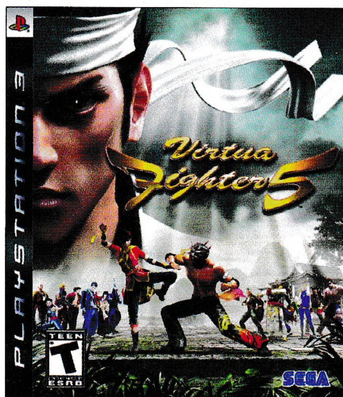
★★★★[点评人：多边形]

震撼时刻：当大首领听闻引领者背后的真相之后，面对政府方面招降的意图，愤然喊出“我不想像引领者那样死去！”气宇轩昂，顶天立地！真正的汉子敢于直面真正的人生，要忠于自己的信念，而不是忠于政府与强权。（注：这句话原文直译应为“我不想重蹈引领者的覆辙”，但考虑“重蹈覆辙”这个词略有贬义，于是在写小说的时候稍微修改了一下，个人认为这样处理更有气势。）

兄弟们，拿上摇杆一起来吧！

VR战士5 Virtua Fighter 5

机种：PS3 **厂商**：SEGA **类型**：FTG **发售日**：2007年2月8日



《VR战士5》(以下简称《VF5》)，提到这个名字，对于国内的大多数朋友来说，这款作品仅仅是在前景不容乐观的PS3平台上，2月份的"软件荒"期间，惟一一款还能拿来撑撑场面的作品。毕竟，由于各种因素的共同作用，3D格斗游戏，尤其是在家用机上登场的移植作品(尽管是毫无缩水的100%移植)，目前已经难像当年那样引起广泛的关注了，而首周销量不足5万的事实，似乎也在情理之中。

没错，作为系列的忠实拥趸，本刀在写下上面这段话的时候，感觉很不爽。如果阁下是在手握摇杆等待loading时无意中看到这篇文章的"《VF》真FAN"，那么请不要在意我的胡言乱语，继续您的求道之旅吧！认为3D格斗这一游戏类型已然没落的朋友，咱们就不在这里浪费阁下的时间了。不过假如您对任何一款3D格斗作品仍然保留着一丝兴趣，无论吸引你的是"《铁拳》系列"酣畅爽快的手感、"《灵魂能力》系列"恢弘壮阔的世界，甚至仅仅是"《DOA》系列"性感MM们在沙滩上的回眸一笑，那么，这篇东西可能会让你对曾经门槛挺高的"《VR战士》系列"有些不一样的全新认识。

"《VR战士》系列"作为享有"3D格斗金字塔尖"美誉的顶级系列，其历代作品的综合品质与同期推出的众多3D FTG相比可谓出类拔萃。《VF5》秉承了系列"在当时性能最先进的硬件上制作出最强作品"的理念，因此……好了，是不是觉得这个句式很眼熟？对，不止是作为读者的你受够了这种看起来毫无生气的"八股REVIEW"，在敲下上面那两句肉麻的老生常谈后，我决定换个让我说着舒服，您听着也乐意的方式来继续讨论《VF5》。

HD(高清)是次世代的关键词之一，那么，咱们无法免俗，还是先来说说和画面有关的东西吧！我知道大伙看过不少官方公布的截图了，在没有看到实际画面前，我和各位一样，也觉得这些皮肤闪着塑料光泽的角色着实有些怪异，并为《VF5》的画面技术捏了把汗。不过当看着喜爱的角色在美仑美奂的场景中生龙活虎地行动起来时，原本那种担心已经烟消云散了。借助新的渲染技术，《VF5》的人物外形塑造在拟真度上达到了一个全新高度。这么说吧，如果你有足够的耐心，你甚至可以数出主角结城晶手背上到底有几个毛孔。凭借在街机领域顶级的硬件条件，像这样令人叹为观止的细节表现，在游戏中其实比比皆是。如场景中对水的物理属性的表现就相当真实自然：石窟场景中的泥浆场地，人物的活动引起的水纹和波浪的变化有目共睹；闹市铁栅栏场地中，路面的积水可以清晰地映出场景的倒影；人物倒地时，可以看到细碎的水花泛起并星星点点洒落在水面上的逼真特效。

诚然，技术上的优势如果没能和出色的美工相结合，那游戏的人物设定、场景制作以及最终呈现在玩家眼前的画面，只能做到真实，无法达到美观的程度。《VF5》展现给我们的，除了开发商AM2在3D图形领域的先进技术外，还有大气而不失细腻、庄重而不失灵动、真实而不失个性的美术风格。长





亭古道云雾缭绕的山间习武场、气势恢弘的佛像石窟群、华丽庄严的寺院大殿、金碧辉煌的图书馆大堂等等无不透着大气磅礴的王者风范；而无比壮丽的尼亚加拉大瀑布、风光秀美的桂林山水、天空斑斓多姿的极地之夜、樱花飘飞的日式园林也都标志着游戏的场景设计水平上升到一个新的高度。人设方面，前作角色形象厚重写实、个性鲜明的风格得以很好地延续。而由于技术的飞跃，人物表情刻画及细节表现的水平得以提升，所有角色都显得更加栩栩如生。作为系列标志性人物而存在的结城，永远和他的八极拳一样刚猛豪快；身染恶疾的陈洛，尽管面容已难掩苍老疲惫，但凌厉的眼神依然透出邪派宗师的风范。尤其值得一提的是本作对女性角色的刻画。美艳动人的莎拉、青春靓丽的陈佩、端庄可人的梅小路葵以及动感健康的梵妮莎，无不让人感到焕然一新，再加上活力四射的可爱少女艾琳，《VF5》似乎在告诉玩家们一个事实：本作不仅是最好玩的3D格斗游戏，同时也具有成为"最美丽的游戏"的资本。

好了好了，作为一篇《VF5》的评论性文章，在篇幅已然过半时还未涉及手感、系统等，或许实在说不过去。但如果让本刀在这篇给普通玩家看的文字中，满嘴"足崩"、"投技确定"、"10帧有利"、"闪避投拔"地大谈作品在系统方面的进化，显然没有多大意义。而且，可能很多玩家正是因为之前看到的相关介绍多数都是满篇术语的文章，而对"《VR战士》系列"产生"门槛过高"的感觉，进而放弃了体验该系列作品的想法。那么首先要告诉大家的是，《VF5》已经从各方面较大幅度地降低了门槛，游戏已经不再那么面目可憎。举例来说，系列前作中对输入要求非常严格的部分招式(如结城的代表技之一——修罗霸王靠华山)，在本作中就提供了简化出法(当然，简化版的威力也会相应减小)，这无疑是对系列一直以来强调玩家"苦练"的思路进行了一定的调整，让更多的试图接触"《VR战士》系列"，却担心无法很快入门的玩家能够有机会尽快上手。

OK，手已经有些痒痒了吧？从没玩过《VF》的兄弟现在可以去买摇杆了，记住要PS3专用的。在PS2上玩过前作的兄弟们注意了，下面本刀想简要谈谈《VF5》在操作和系统方面上的一些比较明显的变化。

可能大家在之前已经知道本作提出的所谓"从平面攻防中脱离"的理念，而游戏实际上是通过对移动的强化，尤其是侧向移动以及侧面攻防的强调来实现的。具体来说，首先本作多数角色实现了较迅速的八方向行走，而且几乎每个角色都具备了可以在进攻过程中实现侧向位移的特殊移动。这些变化，不仅丰富了前作中角色单纯依靠蹲进或蹲退实现相对安全的快速移动的局面，而且使角色的综合性能和用法产生不同程度的变化，从而为游戏带来的一定的新鲜感。同时，侧面受创的强调，使游戏的攻防产生了更多的变化，在对战中玩家要考虑的因素更多，而带来的游戏感受则更精彩。此外，本作引入了"进攻侧移(OFFENSIVE MOVE)"概念，简单来说，就是通过主动且迅速的大幅度侧向移动，来获得进攻的时机。革新后的侧移系统，已经不再只是单纯的以防守性的闪避功能为主了，这显然也使对战中的攻防选择更加多样。最后，值得一提的是投技和打击技"相杀"的系统，所谓相杀就是指投技巧和打击技效果相互抵消的特殊状态。"相杀"给投技的使用带来一些变化：理论上，在某些时候，投技可以作为一种辅助的防守手段。不过在实际对战中，更多的情况是：在对手出现了前作中足以让我们从容使用投技的破绽时，我们的投技却被对手的打击技中断。换句话说，"相杀"在一定程度上反倒限制了投技的使用。

最后一段可能让大家看着有点晕，各位大可不必理会，对游戏感兴趣的话，玩便是了！再次强调，别忘了买摇杆。好了，本刀的雷飞约了胜负师的里昂以及Gouki的沃尔夫死磕到底，这就闪了。兄弟们，拿上摇杆一起来吧！

★★★★[点评人：一刀]

惊叹时刻：在设定中把解说选项全部调至ON，对战时的实时解说让人心头一震。这样的设定对于FTG游戏来说实在是太有开创性了！

2006年度最佳PS3游戏

铁拳5 暗之复苏

TEKKEN 5 DARK RESURRECTION

机种： PS3 **厂商：** NBGI
类型： FTG **发售日：** 2006年12月27日

上面这个标题多少有些讽刺意味，一个810M的纯下载游戏，与PS3动辄25G的蓝光媒体(当然，目前游戏还用不足)相较之下毫无优势可言，所谓比街机大出数倍的1080p画面，其实只能算是宣传卖点，并非真正的看点；至于可以使用仁八大爷的所谓新要素，也是象征意义大于实际意义，真正对战时谁要是用仁八，还不是遭到在场人的唾弃，甚至是一顿老拳。与PS2的《铁拳5》相比，相同基板、相同引擎下的产物，再怎么吹嘘，它还是一个PS2级别的游戏。

韦小宝动不动就要用他那把吹毛断发的小匕首将人削成“人棍”，请允许我将这个PS3版的《铁拳5 DR》称之为“人棍版”，因为除了主体内容以外，它并不像是一个传统的家用机移植版本。除了基础的“街机模式”、“对战模式”，用于赚钱和提升“浮云”般段位的“幽灵对战模式”，用于欣赏原画和影像的“剧场模式”和一个“设定模式”以外，还有……还有就没有了！与PSP版11个模式的妙趣横生相对比，显然没有体现出“残缺美”。好在游戏还好心地保留了换装道具，只可惜没有换装画面可以预览，买错了，换错了你就自认倒霉吧，钱还得慢慢赚。最不可理喻的是，做为一个家用机版的格斗游戏居然没有练习模式，这一夜就回到了十二年前的“铁拳1时代”，于是乎，对着PSP练招，拿着PS3对战的特殊游戏方式便成为了主流。即便是主游戏以外惟一的附加奖品“剧场模式”也是以尽量减少初次下载的等待时间而设计的，所有影像和原画都需要另行下载，不小心遇上海底地震，那你就慢慢等吧，要想得见一张几百K的图片(而且可能是“火星”老图)也不那么容易。

那么为什么我还是会如此评价这个“人棍版”《铁拳5 DR》，称之为去年的最佳PS3游戏呢？

其实我们可以回想一下从PS3首发到《铁拳5 DR》可以下载为止，PS3的软件阵容是怎么的一种境况，勉强过得去、还比较对亚洲玩家胃口的也就只有《山脊赛车7》了，那也是“小兵里头挑将军”，从6到7的进化其实并不明显，南梦宫化身为NBGI后的量产路线事实上是影响了其一直为人们津津乐道的游戏品质的，去年真正体现诚意的作品就我看来PSP版的《铁拳DR》可谓舍我其谁，还对得起《铁拳》这块金字招牌。从PS3角度来说，主机性能再强，没有好游戏，或者说一个阶段没有好游戏，那都会对购买者或预购者造成直接或潜在的影响。《铁拳5 DR》本身具有极高的品质，这一点自是不用说，而这种付费下载形式是一种有益的尝试，大刀阔斧的模式删砍也在很大程度上区别于之前推出的PSP版，购买方式和游戏内容的限制可以避免PSP版购买者手中软件的迅速贬值，而且以2000日元的低价兜售倒也算是个“良心价”。

即便我对PS3版《铁拳5 DR》百般挑剔，但一直到《VR战士5》推出之前，PS3所体现出的价值也只在于此，热烈的对战依然让我与几位同事不亦乐乎。目前为止，PS3上挑大梁的是《铁拳5》和《VF5》这样的游戏，而不可否认的是，FTG本身又是传统游戏中渐显老态的类型，这种局面下，我们挑剔的不应该是游戏，而应该是平台本身吧。

★★★★[点评人：胜负师]

无奈时刻： 因为付费方式限制异地信用卡，所以国内只能通过香港服务器来购买本作，然而当余款不足，充值超过100元时，交易就会出错。几经尝试之后，发现只有通过购买PS游戏，充入少于100元的钱后再取消交易，这一方法要重复数次才能再购入《铁拳5 DR》。买游戏还要做算术，真是让人挺郁闷的。



三国之争在你的笔下演绎

三国志大战DS

三国志大战DS

机种： NDS **厂商：** SEGA
类型： TAB **发售日：** 2007年1月25日



以三国为题材的游戏几乎每年都会出上个几款，但以历史题材为背景的此类游戏始终脱不开SLG与ACT这两个游戏类型的束缚，年年常出，但大抵上却都是新瓶装旧酒。SEGA于2005年推出的街机游戏《三国志大战》，以其独特的游戏类型以及精美的人物设定征服了广大三国爱好者，在2005年度曾一度创下街机厅投币率第一的成绩。卡片+即时战略，有搞头！眼看如此喜人的成绩单，SEGA趁热打铁，在去年推出了系列的第二部作品《三国志大战2》，重新调整的平衡性以及新追加的兵种受到了老玩家们的一致称赞，卡片疯卖让SEGA乐得合不拢嘴。于是，秉承“让更多的玩家玩到如此优秀的作品”的精神，移植作品理所当然地推出了。

街机版中最大的特点就是框体机与卡片组合所产生的独特操作方式，玩家手中的每一张人物卡片就相当于游戏中的一支部队，街机框体操作台即相当于游戏中的战斗的战场，玩家可以通过挪动卡片的位置和转动卡片的方向即时对战场中相应的部队作战方针做出调整。不同兵种之间的能力和特技都有所不同，如何操作自己手中有限的卡片，合理运用卡片的特性攻下对方的城池，这些都要求玩家通过精准的操控来完成。卡片微操上的差距也正是上级玩家与普通玩家之间的分水岭。本作并非是一款正统的卡片游戏，其真正的魅力在于玩家的操作，相同的卡片在不同的玩家手中所发挥出的威力差异是巨大的。这种操作方式在现役主机中似乎也只有利用NDS的触摸屏和触控笔最适合，但实际效果却并不尽如人意。操作单张卡片移动的问题不大，但是如果需要一边移动一边转动卡片的方向一只手是完全实现不了的(NDS中需要通过十字键转动卡片)，对于集中突击、枪骑合一等街机中的上级操作在NDS小小的屏幕中更是难以实现，显然SEGA在移植过程中对操作方式上的改变并不成功。

“《三国志大战》系列”的另一个精髓就是多达数百张之多的武将卡片了，可以说卡片是整个游戏的灵魂。SEGA不惜重金邀请了数十位知名画师为其设计人物卡片，石渡太辅、金子一马、司淳、小林智美甚至是横山光辉大师绘制的《三国志》中的人物形象也有收录，这些风格迥异，制作精美的实物卡对喜爱三国的玩家有着致命的杀伤力。虽然拜NDS屏幕低劣的分辨率所赐，卡片的显示效果打了不小的折扣，但是《三国志大战DS》中除了收录Ver1.0、Ver2.0中200多张卡片外，还新增加了专门为本作制作的原创卡片。对于喜爱收集的玩家来讲有着极大的吸引力，但是所有卡片以及战器都为随机获得的这一设定对于有着“100%必达”收集癖的玩家无疑是一个噩梦，还好可以利用NDS的Wi-Fi通信机能让我们与其他玩家交换卡片，弥补了单人收集面的不足。

★★☆[点评人：火云]



遗憾时刻： 游戏发售前我看过一些开发截图，觉得还过得去。但实际上NDS的屏幕分辨率以及机能上的限制影响了这款优秀作品的移植度。其中很重要的一点是街机操作台是纵向的，因此移植后需要把NDS扭转90度才能进行游戏。这样带来的遗憾就是游戏画面变得狭长、可视区域变小，左边屏幕显示战场的效果可谓一塌糊涂，看不清敌我两方部队的行动的细节导致一些战术及控兵微操根本无法实施。如果有机会玩到街机，还是建议大家去街机厅中去体验这款游戏的真髓。

A·RPG最后的努力？

光明力量EXA

シャイニング・フォース イクサ

机种：PS2 厂商：SEGA
类型：A·RPG 发售日：2007年1月18日

本作及其前作《光明力量NEO》都是由Neverland公司开发制作并由SEGA授权发行的。于1993年成立的Neverland，早先便开始制作自由度很高的A·RPG游戏。但由于公司规模比较小的原因，因此公司的主要业务长时间都是为其他厂商从事代工制作。进入32位机时代，Neverland开始尝试制作多类型游戏，首先就在SS上推出了有着养成要素的S·RPG《仙窟活龙大战》，不久前又为SE代工在NDS推出的《蛋兽英雄》以及在PSP上受到好评的《炼狱》等游戏。尽管涉及面越来越广，但Neverland最能令业界认可的游戏类型还是A·RPG——当年在DC主机推出的《罗德岛战记——邪神降临》使得Neverland公司在A·RPG制作上取得了业界的一致认可，即使到今天，提到这个名字不少玩家也一定会记忆犹新。这次的《光明力量EXA》以及之前的《光明力量NEO》都是在《罗德岛战记——邪神降临》的系统基础上加以删改和革新后制作而成的，而两作更是在战斗方面加大了表现力度，无论是战斗节奏、爽快度还是系统丰富度，都要比其他公司的同类型游戏优秀得多。

说到"《光明力量》系列"，大多数老玩家都还在怀念高桥兄弟的时代，毕竟那个时代曾让《光明力量》成为了S·RPG这一类型游戏的新代名词。但事实是残酷的，随着高桥兄弟的离去，尽管大部分老玩家都表现出了强烈的不满但《光明力量》还是逐渐远离并最终告别了S·RPG这一游戏类型。然而改变不意味着消亡，"《光明力量》系列"没有就此没落，反而以A·RPG这种类型再次复活了。虽然有人说"《光明力量》系列"还是S·RPG好；虽然有人说《光明力量EXA》制作的太偷懒，比起《光明力量NEO》来几乎没有什么变化……这些确实都是难以回避的问题，但是《光明力量EXA》本身优秀的游戏性以及整个游戏所散发出的阳光、轻松氛围却让我们看到了"《光明力量》系列"的前景以及A·RPG这个略显没落的游戏类型的未来。



战斗部分，本作系统方面的主框架并没有发生太大的改变，游戏中只需要一个按键就能够控制角色使出最主要的连续攻击——这让大部分核心RPG玩家能够轻松跨越"动作要素"这一障碍。而按住攻击键的蓄力攻击以及有些技巧性的特殊攻击，不仅让游戏的战斗更加爽快、更加有变化，同时也能够满足动作系玩家的要求——毕竟现在按一个键的"纯割草"游戏是严重有违进化规则的……说到战斗，本作分为普通战和防御战。虽然这样设计确实能够增加战斗方面的新意，然而游戏中防御战的发生是固定的，而且无法提前预防。一旦发生防御战，在野外的战斗便会强制暂停。到了游戏中后期，这种生硬的切换方式将会直接让玩家赶到累赘和烦琐，尤其是当剧情发展到一半的时候突然被拉回来守城堡……

与前作一样，游戏中玩家同样需要消耗秘银强化角色，而且消耗量比前作更令人发指。而为了能够令角色真正圆满，相信不少玩家都会不断地刷秘银来强化。而这段时间游戏界愈演愈烈的"刷风"，在本作中更是尤为明显。虽然角色能够升级，但游戏中武器装备的作用非常重要，往往一件好武器和好装备就能决定战斗的结果。但武器装备上的附加能力是随机的，因此要想在游戏后期轻松前进，就一定要刷出称心的东西才行，而这一"刷"，人品不好的可能就要浪费大把大把的时间了……



相对于前作来说，剧情部分有些单薄，没有所谓的背叛，更没有生离死别（不要告诉我喊一嗓子就醒来的桥段就是生离死别……），整个剧情一条直线从头到尾，这应该是厂商为了让玩家充分享受战斗快感而煞费苦心的吧。

★★★[点评人：十六夜]

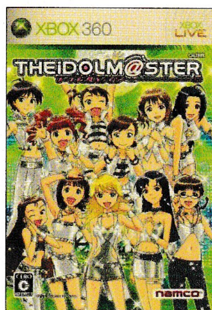
难忘时刻：这游戏最让我难忘的，就是……防御战中因为敌人数量多以及各种效果的叠加，游戏开始拖慢……

万人迷，确实迷得有道理！

偶像大师

THE IDOL MASTER

机种：X360 厂商：NBGI
类型：SLG 发售日：2007年1月25日



《偶像大师》最早是NBGI与2005年7月在街机上推出的育成类游戏，曾被评为"2005年最佳创意街机游戏"。游戏中玩家扮演经纪公司的制作人，培育刚刚踏入演艺圈的女孩，目标就是成为万众瞩目的超级偶像。游戏中角色拥有声音、舞蹈以及形象三种属性，通过各种练习提升自身能力的同时，还要不断参加各种演出培养观众群。虽然听起来游戏中规中矩，但街机在日本推出后，投币率一直居高不下。由于游戏注重的是长时间培养，因此这些玩家的忠诚度令其他厂商眼红；再加上游戏后期对战、比赛挣排名越发显得重要，因此相对于玩家来说，整个游戏拥有相当长的生命，而玩家也就更不会轻易放弃之前所付出的辛苦、努力——当然还有那笔不小的投入。街机版中玩家要在规定时间内让自己负责的女孩获得足够的支持率，而移植到家用机后，游戏的整体时间得到了大幅度提升（1年总共52周）。另外，家用机版不仅与街机版一样支持网络联动与资料下载，更在游戏中设计了数量众多的事件以及新增原创剧情，让玩家无论单机还是联网都能获得最大乐趣。

作为一款育成类游戏，玩家最重要的任务当然就是培养自己的新人了。虽然与同类型育成游戏一样，玩家的角色要通过各种训练获得能力的提升，但"心跳"那种"成事在天"的概念已经完全跟不上形式了，本作能力的提升跟玩家——也就是制作人的实力息息相关。舞步、歌词、造型等训练都需要玩家亲自参与，比如舞步训练，就需要玩家在规定时间内参照给出的示例完成舞步，而歌词的训练更需要玩家亲自将错误的歌词顺序调整过来。其他还有类似音乐游戏以及考验玩家反应等等的训练内容，每一个虽然规则都很简单，但无不体现着"易学难精"——训练除了有成功与失败之分外，还有4种评价（就是优良中差……）。评价越高角色能力增长的



也就越高（这句其实显然是废话……），为了追求效率自然大家也就都铆足劲了——街机版大家有追求是为了省钱，而在家用机版则就是为了省时间和自我挑战。

值得一提的是，与同类型游戏相比，《偶像大师》中更加强调不同角色间的区别。声音（VOCAL）、舞蹈（DANCE）以及形象（VISUAL），游戏中潮流被分成了三种，而众多的角色也被赋予了其中一种属性（叫特长可能会好听一些），而这一属性直接影响着角色发展的方向以及潜力。能力方面每个人的上限也都不同。与其他游戏不同，《偶像大师》中没有人能够通过不懈的努力实现完美，能力一旦到达自身极限，即使再怎么付出，能力也不会获得提升。不仅如此，角色还会因为状态、时间等因素出现能力衰退的现象，而要想避免就必须像现实中一样让角色一直保持饱满的精力和足够的登场率——这种即保证玩家能够投入足够时间，又延长游戏自身吸引力的设定，确实令人佩服。

“爱”这个要素现在越来越被人所承认了，可以说只要有“爱”，没有什么事情是不可能的。育成类游戏其实是很好培养玩家的代入感——或者说是培养“爱”，培养对自己经心栽培的角色的爱。游戏中不仅有相互“交流”的剧情（家用机版更是增加了大量事件与情节），甚至玩家还能够获得喜爱角色的邮件地址。其实在“萌”大行其道的今天，《偶像大师》的人设本身就是她成功的一个保障，再加上悦耳的歌曲、时尚的舞蹈等流行因素，很容易便能够吸引到固定的玩家（当然，基本上热衷本作的都是大龄怪叔叔……），而她的成功，除了归结于之前街机所打下的基础外，更重要的是抓住了最为关键的用户层，可以说这一点不仅是日趋没落的传统街机界，就是现在的家用机界也是非常值得参考与借鉴的。



★★★[点评人：十六夜]

难忘时刻：陪着自己培养的新人参加第一次试镜时，我突然意识到自己确实也在紧张。

等待3年的全新感动

召唤之夜4

サモンナイト4

机种：PS2　**厂商：**Banpresto

类型：S·RPG　**发售日：**2006年11月30日



说到给自己留下最深印象的战棋类游戏，如果除开首当其冲的“《火炎之纹章》系列”，想必就是“《召唤之夜》系列”了。清新可爱的人物造型、简单却又极富深度的战斗系统、让人乐此不疲的收集要素总能让自己沉浸在游戏中那如童话一般的美妙世界。时隔3年之后，当系列的正统续作再次出现在自己的视线里时，作为一名系列的老玩家，新作充实的内容不但让自己感到了极大的满足，更多地则是一份来自内心的感动。

双剑合璧

其实系列的老玩家一定都不会对系列正统作品的画师饭冢武史陌生，这位拥有“黑星红白”别称的画师最初从事的工作是为漫画杂志绘制封面和插图，直到其为人气小说《奇诺之旅》绘制插画之后才受到了广泛的关注，也正式因为从《召唤之夜》初代开始就担任系列的人物设计，目前已成为了游戏界颇有名气的插画师。系列的另一功臣都月狩则一直担任游戏的剧本撰写工作，正是通过其笔下生动的描绘才让系列整体的游戏背景保持着统一的风格，而我们作为玩家所能做的就是在这个幻想气息浓厚的世界中体会着不同人所经历的不同命运，大家有条件的话不妨找来其撰写的剧情小说单行本来仔细品味一番，说不定还能得到游戏以外的另一种收获。



机关算尽

作为一款轻松明快的策略性游戏，本作在游戏难度上的把握照顾到了新老玩家，即使你从未接触过该系列，你也并不需要花大把的时间才能把游戏的战斗系统弄明白，因为系列除了独特的“召唤兽契约”系统外，基本上和最原始的战棋毫无差别，简单的移动、攻击加上正确的战术就能在剧情战斗中所向披靡。如果你还在抱怨游戏的难度过高，大大小小的自由战斗也可以满足各练级狂人的练级欲望，因为对于通常的战棋游戏来说都存在一个潜在的规则“等级决定一切”，也正因如此，本作还有很多邪道的打法，一些在初期必败无疑的战斗，某些玩家仍然喜欢尝试去突破这些难关。



对于系列老玩家和追求完美的人来说，为了达成“Brave Clear”的条件，等级的限制就使本作的战斗难度和以往系列比起来上升了不止一个档次。敌人的每一次行动几乎都考虑到了所有可能发生的情况，并不会让玩家有任何空子可钻，玩家一旦出现计算失误，就会立即受到敌人的猛烈反攻，甚至经过长时间累积起来的优势都有可能在瞬间瓦解。这无疑对玩家的战术布局提出了更高的要求，如何利用合理的战术去弥补敌我双方的等级差距绝对会让战斗的投入与紧张感大增。

其乐无穷

穿插在游戏中的迷你游戏一直都是被玩家津津乐道的地方，当然其中也包括了本作最大的收集要素，无论是开动玩家的脑筋还是考验玩家的反应都能使游戏既有趣又不失难度，新作中的“秘密花园”就是一个很好的例子，从经典的“推箱子”衍生出来的新玩法一定让很多玩家吃了不少苦头，不过仔细回想起来，用自己的方式解开一个个复杂的谜题是不是很有成就感呢？



其实本作也继承了系列很多经典的设定并进行了强化，其中以多结局和多周目最具特色，将游戏通关一次并不意味着游戏的结束，二周目以后追加的很多情节片段也让游戏的过程充满了新鲜感，甚至你完全可以将它当作一个全新的故事去理解，至于其中的乐趣就留待各位玩家亲自去体会吧。

★★★☆[点评人：晴天]

惊讶时刻：当晴天知道要收集齐所有的图鉴必须将游戏通关17遍时，才意识到游戏的耐玩程度绝对不是盖的。



厚积薄发的野心之作

龙影符

ドラゴンシャドウスペル

机种：PS2　厂商：FLIGHT-PLAN
类型：S·RPG　发售日：2007年1月18日



厚积

很多玩家在第一次接触《龙影符》时或多或少都会从游戏中的诸多细节看出些许“《召唤之夜》系列”的影子。风格相近的人物造型，如出一辙的剧情表现方式，战斗结束后分配经验值提升等级的设定就足可证明本作和“《召唤之夜》系列”有着千丝万缕的联系，但如果当你知道推出本作的游戏厂商正是一直制作“《召唤之夜》系列”的FLIGHT-PLAN话，那么这些相似的地方就变得很容易理解了，因为对于FLIGHT-PLAN来说，制作“《召唤之夜》系列”的7年间一直都是自己累积制作经验和人气的过程。其实这种情况也是日本目前很多游戏制作公司普遍采用的做法，借鉴和延续自己制作风格的同时，尝试在其他方面做出创新并吸引固定的支持者，一旦成功就能创造出属于自己的品牌，这样制作公司也会有更大的动力去探索新的制作理念，而《龙影符》这款完全由FLIGHT-PLAN独立制作和发行的游戏从首周的表现上来看，的确已经达到了厂商预期的目标，只要你知道“《召唤之夜》系列”的存在，那么多半会爱屋及乌地产生尝试这款作品的想法。

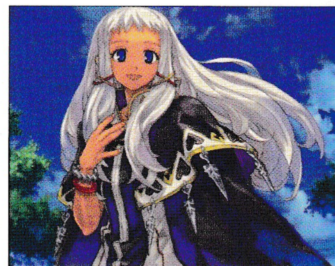
薄发

虽然游戏的第一感觉总会让人产生一些错觉，但只要你深入到这款游戏的实质内容上，你就会发现其实本作和“《召唤之夜》系列”的侧重点还是存在着很大的不同。

“法定式”在本作中具有举足轻重的地位，无论是贯穿整个游戏的剧情，还是左右战局的关键都会让它不时出现在我们的视线里，击败特定的怪物或同一种族的怪物来回收法定式本身就是一个庞大的收集过程，而通过回收的法定式产生各种战斗中使用的魔法或提升人物的能力都让这个过程兼顾到了收集的乐趣以及角色培养的策略性。AP和BP值的存在也让游戏的战斗并不像回合制那样简单，甚至累积BP后还能进入特殊的“组队模式”对强大的敌人发动致命的攻击，因此游戏中并不存在一种固定的战术，每个玩家都可以根据自己的喜好来组织进攻，只要你合理运用各种战斗中的规则都能创造出强劲的战术。



游戏在剧情刻画上可谓下足了功夫，除了主线，满足不同的条件还可以和各个同伴之间发生特殊事件，而且这些事件并不像其他同类型游戏那样只是一个小插曲，通过它们玩家不但能够了解到一些在主线情节中没有交待清楚的地方，甚至还会影响到游戏最后的结局，基本上玩家只有触发了所有的特殊事件才能迎来最后的GOOD ENDING，否则绝对会在浑浑噩噩之中背上莫须有的罪名，成为整个世界的敌人。



游戏中“鲜花大派送”、“音乐飞行”、“面具传递”是仅有的三个迷你游戏，虽然难度都不高，但是通过之后总有一种意犹未尽的感觉，甚至游戏在自由行动部分那别扭的视角还成为了不少玩家抱怨的焦点。或许这就像成语中的解释一样“经过长时间有准备和积累”，作为FLIGHT-PLAN第一款独立制作的游戏，本作其实已经具有了同类游戏中一流的素质，现在更需要做的则是对游戏细节上调整和创新了，相信我们一定能在FLIGHT-PLAN今后推出的作品中看到应有的进步。

★★★☆[点评人：晴天]

震撼时刻：游戏中那些精美无比的场景和人物，以及不时穿插的高素质动画绝对会让你感受到S·RPG游戏中最具震撼力的画面。

一个你不认识的贞德

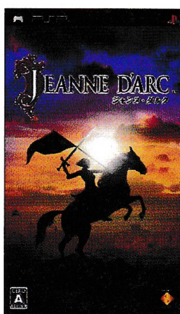
圣女贞德

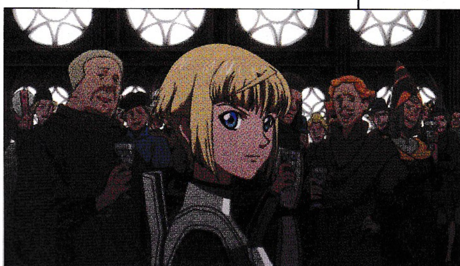
ジャンヌ・ダルク

机种：PSP　厂商：SCEJ/LEVEL-5
类型：S·RPG　发售日：2006年11月22日

如果顾名思义地以为这是一款类似《三国志》的战略类游戏，那你就大错特错了。

虽然圣女贞德的故事中学课本里就有，但那些老套的传奇桥段显然不能满足游戏剧本的需要——至少LEVEL-5工作室是这样认为的。于是，在这款比传奇更传奇的游戏中，我们看到了一个手持魔法腕轮且穿着品位不凡的后现代版贞德，然而，这种融美少女战士(腕轮变身系统)与奥特曼(变身有回合数限制)为一体的设定只是日本人恶趣味的开始，渐渐地，我们的神圣军团中陆续加入了法师、魔法剑士、骑士、精灵射手、兽人……而贞德的足迹也遍布法国各地：巍峨宏伟的巴黎城、矮人族的坑道、宛若树海宫殿的精灵之森……最后来到恶魔之塔顶端与魔王展开生死之搏——嗯，如果史实当真如此的话，那么法国文化部大可理直气壮地向《指环王》之父托尔金索赔一笔数额不菲的侵权费。(笑)





说回游戏本身，毫不夸张地说，这的确是PSP上迄今为止画面效果最强的战棋游戏，无之一。全3D的战场不但可以任意旋转放缩，而且对于局部细节的刻画(譬如房屋的残旧感)也已经到了让人叹为观止的地步，那灵动的火光、飞砂及水流效果甚至就连PS2上的部分游戏都要相形见绌，如果你是一个“唯机能论者”，那么无论你是否对这款游戏感兴趣都该尝试一下。此外，对于一向受日本动漫“荼毒”的玩家们而言，游戏中附录的大段动画也是其魅力点所在，看看这些加盟的大牌声优吧：坂本真绫(贞德)、能登麻美子、石田彰、平田弘明……乖乖，一款普通预算的动画其声优阵容也不过如此。

不过，游戏的高难度则是你不得不注意的一个重要因素。你可以视其为一大挑战，也可以看做是制作人不拿玩家当人，至少，对于不太常玩战棋类游戏的玩家而言，到了第五章开始就会觉得难如登天了，而且最让人痛恨的一点莫过于——战斗中途不能存档(只有中断再开保存)，这样便会经常导致战局后期演变成一着棋错而全盘皆输的局面，如果再加入“队员死后不能复活”这个设定，那本作就真的足以被称为“《火纹》第二”了。好在这种BT的难度设定在后期有所缓和。

最后忍不住要发一下牢骚的则是游戏的人设，贞德、罗杰与德·莱斯还算是形神俱备，而其他人的相貌气质就有些让人不免怀疑人设画师的审美品位了：游戏中期荣登主角的利安(贞德的朋友兼替身)从发式到穿戴简直就是一个彻头彻尾的村姑，而那个长着土豆脸的剑士(抱歉我记不得名字，因为不想再多看第二眼)更是让人完全没有选择让其出战的欲望，至于那位同样拥有腕轮之力的法师则是一位银发……老头——我说写剧本&画人设的大哥，把这样一位绝对主力设计成银发帅哥或性感MM能死吗？(怒)





★★★★[点评人：D·S]

受难时刻：第17章“王太子戴冠”中，胜利目的是护送王太子到宫殿门口，失败条件则是王太子死亡。然而王太子那70点HP完全是摆设，随便一个敌人摸他一下就是秒杀(含弓箭手)，结果拜这位既弱不禁风又爱撒着欢往前愣冲的少爷所赐，这一关我LOAD了七次，花了整整一个上午才用“派遣己方队员堵住其前进道路”的战术才搞定……

讲得精彩 战得爽快

.hack//G.U.三部曲

.hack//G.U. Vol.1~3

机种：PS2 **厂商：**NBGI **类型：**RPG

发售日：2006年5月18日、2006年9月28日、2007年1月18日



在我们责怪“《.hack//G.U.》系列”的编剧为什么给我们弄出这么一个晦涩的世界观和这么多复杂的专有名词之前，还是让我们先来了解一下他们的工作吧。假设我们是一支工程队，正效命于一个土财主手下，这个土财主打算让我们在他原本只有一层的平房上再建一层新的楼层，而摆在我们这些装修工人面前的问题如下：房屋的结构十分不合理，但财主要求那第二层要符合比第一层还要宽广；第一层的装修十分俗气，而财主要求第二层的格调必须高雅而且与第一层的风格遥相呼应；房屋被包围在一群楼房中间采光有严重问题，但财主要求第二层必须空气清新阳光充足；再加上这个财主对装修房屋的开销预算十分吝惜，我们该如何建造这虚无缥缈的“第二层”？

还算好，这队名为“.hack//G.U.”的装修工还算圆满的完成了这个任务，尽管作品仍然有一些不尽人意的地方，但对于普通劳苦百姓来说，这已经足够好了！

一个庞大世界观所构筑的剧情

首先我们要清楚的一点是——“《.hack//G.U.》系列”并不是一部原创游戏，先让我们来看看它的历史吧——在遥远的4年前，它的同胞兄弟“《.hack//感染扩大》系列”就使用了“网络游戏《THE WORLD》”这一世界观，而且在著名脚本家伊藤和典的操作下，这个要人命的故事有一个非常之庞大的背景，它庞大到甚至需要用一个四部曲的游戏、两部26集的动画连续剧、四集OVA动画、一部漫画、两部小说才能讲清楚。再加上因《EVA》而出名的贞本义行的加入，这个本来看起来挺简单的故事又多了很多故弄玄虚的要素，比如说当时很酷的新名词“黑客”和“网络游戏”。当时Bandai(那时还没合并)的愿望是将这个故事打造成一艘海陆空三栖的航空母舰，神挡杀神佛当杀佛。可惜Bandai的想法是好的，可是他高估(也许是低估……)了受众群的智商和热情，在经历了故弄玄虚始祖《EVA》的熏陶下，大家已经对此类看似深奥的东西失去了兴趣，而游戏更因为枯燥的流程和不体贴的战斗设计而被玩家们所鄙视。看起来一切都似乎进入了死局，但我们不知道是NBGI忽然发现了游戏的剩余价值，还是CC社(“《.hack》系列”的开发公司)觉得自己重金打造的东西不能就这么浪费掉，当时间转到2005年的时候，这个复杂的故事又有了新的篇章。虽然制作人一再强调新的动画新的游戏新的小说只是借用了之前的故事平台——网络游戏《THE WORLD》，但曾经被“《.hack》系列”折腾得半死不活的玩家们对此还是有很深的心理阴影。就算制作方和发行方信誓旦旦说得好听，毕竟一开始人家就说明了这次的故事仍然包括一个三部曲的游戏、一部26集的动画连续剧、一本定时发售的杂志以及很多小说和漫画……所以真打算跳这烧钱火坑的人，想必还是经过一番了挣扎。

《.hack//G.U.》的剧情依旧继承了伊藤和典的风格，而且在滨崎达也的诠释下，故事更加的紧凑(当然，整个系列的统筹构思仍然是由伊藤和典完成)。因为游戏分为三部曲发售，因此他吸取了之前系列游戏的教训，将整个故事的谜团及悬念合理安排在了三部游戏中，每部作品都有属于自己的起承转接，合起来又能构成一部更为宏伟的故事，如果大家看过“《黑客帝国》系列”电影的话，一定会对这样的手法十分熟悉。而在主角的设计上，CC社也一改RPG游戏里忠厚老实脸上写着“好人”的主角形象，采用了一个行事嚣张且霸道的小屁孩驰尾作为主角出现，讲述了驰尾从一个乖张少年成长成为一名稳重成熟脸上写着“准好人”的英雄故事。虽然故事的主线十分简单，但作为“《.hack》系列”的延续，即使新人脚本家滨崎达也再怎么修改，但在伊藤和典的影响下，本作中还是充斥着各种复杂的专有名词和专业术语……坦白来说，虽然《.hack//G.U.》的故事十分精彩，但如果大家没有抱着“钻研”的心态，又或者没有接触过之前的游戏和动画，那玩起来还是会有一头雾水的感觉。而这，也是本作最为失败的地方——精彩的剧情因为与之前系列的牵扯以及复杂的背景让许多感兴趣的玩家望而却步。

一个经过进化而十分爽快的战斗系统

在经过之前作品的教训后，CC社明白了一个道理——酒香也怕巷子深！对于现在这种速食生活的玩家来说，就算故事再怎么吸引人(何况这个故事还那么复杂……)，如果你不能让大家玩得“爽”，那就没多少人愿意去尝试！只要能够在游戏中找到快乐的感觉，谁管它关公战的是曹操还是秦琼？于是新的游戏《.hack//G.U.》对战斗系统进行了重新设计，不仅加入了动作要素，而且根据网络游戏的特点增加能够快速切换武器的设定，让一场战斗如行云流水般一气呵成，增加战斗的策略性。试想一下吧，在一场RPG战斗中，玩家既可以选择豪爽地冲到敌人面前发出一连串必杀技打得敌人找不到北，也可以偷偷在队友的庇护下躲在一边乱放魔法砸死它们，或者还可以尝试什么都不干看着队友将敌人慢慢磨死。少了传统RPG里的一大堆繁琐指令，多了一份战场上的潇洒自如。而且游戏随着三部曲的逐步发售，也在不停地调整着战斗系统，对一些尚有缺陷的地方进行及时修改，增加了各种让战斗流畅爽快地设计，让玩家真切地感受到亲身蹂躏敌人的感觉，这种爽快的感觉是无法用笔墨去形容的，只有在大家拿起手柄亲自体验过它的战斗系统后，才能了解它是多么妙不可言！

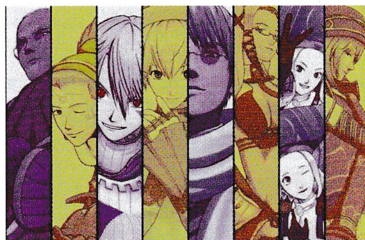
一个系列老玩家的一些小抱怨

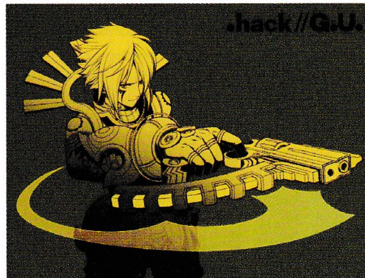
作为一个从很久以前就一直在关注并喜欢这个游戏的老玩家，《.hack//G.U.》虽然比之前的游戏好太多太多，但我还是忍不住想发发牢骚抱怨几句：

1.这游戏的周边实在是多得有点









吓人了！游戏商想榨光一款游戏的所有价值作为消费者的我们虽然心里上理解，但生理上对那些多如牛毛的周边还是十分痛恨的。特别是官方特别强调说这些周边能够帮助各位玩家更全面更深刻地了解游戏内涵的时候，那种不买觉得可惜，买了又觉得肉疼的微妙心理想比大家都有过感同身受的经历！而可恶的《.hack//G.U.》不仅出了游戏、漫画、官方杂志、小说、动画等乱七八糟的周边，还有RADIO、广播剧、音乐原声集等更多乱七八糟的东西等着玩家跳火坑……只能说，如今这世道，奸商奸商，无奸不商！

2.发售周期长得离谱了！虽然它没赶上《哈里·波特》那么长，但一个故事非得分成三段说，每次讲到兴头上时却嘎然而止。想了解后面的？行啊，等吧……于是开始盼星星盼月亮地掰着指头数日子，好不容易等到新的出了，却又留一个更大的悬念给人让我们继续翘首期盼，这日子实在是难熬啊！其实说句实在话，这游戏的容量两张DVD也够放了，可它偏要耍噱头……至于这噱头耍得怎么样，系列累计销量50万的成绩似乎也能说明其实松山洋还是有点内涵的。如果换作"一部完结"的形式，在这个世道艰难的时代可是很难卖过50万的。

3.与之前的联系太少了！我能理解这游戏想邀请更多新玩家加入的迫切心情，但是！可是！为什么三苍骑士成了只会发单音节的人工AI，以前战斗过的同伴也杳无音信？那激萌的哈洛克大叔、那御姐般的黑客女王、那一堆乱七八糟的人物，你怎能不交待他们的去向就让他们全都变成浮云一片片了呢？好歹给我们点惊喜吧！

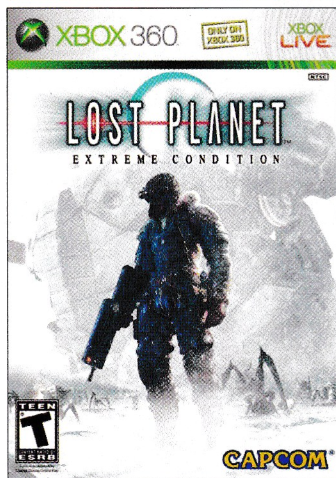
★★★[点评人：雨滴]

技术领先的Capcom

失落的星球 极点危机

Lost Planet:Extreme Condition

机种： X360 **厂商：** Capcom
类型： ACT **发售日：** 2006年12月21日



对于喜欢动作游戏的玩家来说，Capcom无疑是广大ACT粉丝心中至高无上的神。不敢想像，如果哪一天Capcom如旗下的四叶草工作室那样陨落了，像我这样热爱Capcom的玩家只能老泪纵横地躲在一边哭去了。但令我欣喜的是，在许多日系厂商面对次世代主机均出现营养不良的病患反应时，Capcom却活得比以往更加精神，更加抢眼，其中的一颗新星——《失落的星球》让我对Capcom有了一个崭新的认识。

游戏已经推出了一段时，世界各大游戏媒体对《失落的星球》在游戏性方面的评分普遍不高，但在画面表现方面却给了本作极高的评价。在我看来《失落的星球》更像是一个Capcom精心锻造的技术演示Demo。本作由Capcom自主开发游戏引擎进行开发，效率非常高，早先推出的《丧尸围城》同样由这套引擎开发，只不过当时仅仅是初露锋芒，而这次《失落的星球》特别在渲染效果、粒子特效等方面进行了大幅度的强化，使得整体画面表现较《丧尸围城》又有了一个基本层次上的提高。可能正是为了Show出真我的风采，所以游戏中到处都是"炫耀"性的演出。

迄今为止从来没有哪款游戏能够将爆炸效果表现得如此接近CG电影，也从来没有哪款游戏能将爆炸效果表现得如此过分。那种弥漫整个屏幕长达数秒，甚至影响到玩家视线的爆炸有时候真的让人又爱又恨。我怀疑Capcom就是因为太注重表现游戏的各种特效了，甚至有些得意忘形了，才导致游戏在关卡设计、武器设计、系统构成等方面反而做得不够出色。节奏比较舒缓，时常给人拖沓的感觉是制作人稻船敬二作品的一个通病。"《鬼武者》系列"、《丧尸围城》都出现过这样的毛病，这次《失落的星球》也未能幸免。除了自始至终不停的射击，用VS机器人实施狂轰乱炸的游戏方式外，其实这个游戏并没有太多技巧可言，很容易让你陷入厌倦状态。一旁看的人可能会觉得《失落的星球》是一款很炫的游戏，而实际操作者则往往已经被游戏搞得有些疲惫。好在这种千篇一律的游戏节奏在游戏中比较出色的BOSS战的调味之下突然又变得辛辣刺激起来，这才使得玩过之后让整个游戏还留有回味。



《失落的星球》利用华丽的外表在最大程度上吸引了玩家的目光，这点是极为成功的，从中我们欣喜地看到Capcom已经成熟地掌握了一套制作高水准次世代游戏的流程与方法，对于接下来的《鬼泣4》、《生化危机5》等头牌作品，我们已经没有必要过分担心游戏在画面上会有什么闪失。然而在华丽外表的背后，我们也逐渐感到Capcom在游戏感觉上的把握能力已经无法与过去相提并论，他的创意功力正在逐渐消退，这是我们最不愿意看的。但愿Capcom能够凭借其技术上的领先优势在今后的日子里面为我们带来更加震撼人心的AAA级作品。



★★★☆

[点评人：ACE飞行员]

过瘾时刻：与Mission 9的BOSS大蜘蛛的战斗实在让我大呼过瘾！

日本游戏大作画面技术探秘

随着游戏画面精度的提升，游戏开发成本的飙升在所难免，PS2游戏的平均开发成本不到100万美元，而要开发一款能够真正体现次世代实力的游戏需要1000万美元。不过画面进化并不是成本提升的惟一原因，对于新平台不够熟悉意味着需要投入大量精力进行探索，游戏开发环境和工具都不够成熟开发效率就会大打折扣。

最近几年，欧美在游戏图形技术方面明显超过了日本，最明显的就是“虚幻引擎3”等各种尖端引擎技术。对于次世代游戏开发的娴熟掌握让欧美游戏厂商能够在制作出惊人画面的同时有效控制成本，堪称2006年最强画面的《战争机器》开发成本不过1000万美元，而Capcom的《失落的星球》达到了2000万美元。尽管如此，日本仍是全球游戏制作业重镇，目前在次世代游戏开发技术上正加速发展，《潜龙谍影4》、《最终幻想XIII》等体现了当前的顶尖技术水准。而在PS2游戏开发技术方面日本业界更是早已炉火纯青。我们现在所享受的精彩绝伦的画面有很多都要归功于日本游戏制作者们的创新技术应用。

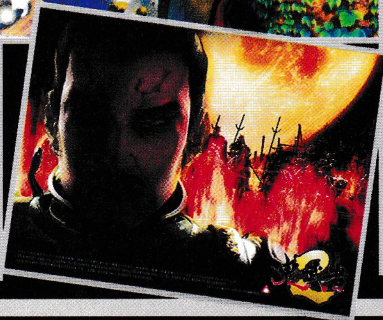
■ RAIN

PS2篇





进入X360／PS3时代后，CG动画的出现频率越来越低，但在PS2时代，CG动画仍然是表现大魄力剧情场面的不二之选。在CG动画制作方面，次世代技术并没有出现明显进化，在PS2时代，游戏的CG制作已经达到了十分纯熟的程度。





次世代篇

日本在次世代游戏开发技术上明显走在了欧美之后，不过在2006年底和2007年初推出的几款游戏体现了日本业界的奋起直追。在画面技术上，《VR战士5》和《失落的星球》可以说是当前日本最有代表性的两款游戏，世嘉和Capcom这两家较为“亲美”的游戏公司再次体现了自身在尖端图形技术上的积累和造诣。





PS2篇

无尽的沙加

在美国，电影产业是CG动画高手的集中地，而在日本，CG动画高手大多选择了游戏业。这是因为在日本，只有游戏业肯投入巨资做一段小小的高品质CG电影片段。CG技术越来越成熟，但CG动画的成本同样也在飙升，而随着游戏机硬件性能的提升，CG动画在游戏中的出现频率越来越少，更多的剧情演出交由即时演算进行。在动画渲染技术中，即时演算与CG的差距进一步缩小，因此在PS2时代出现了大批采用动画渲染技术的游戏。

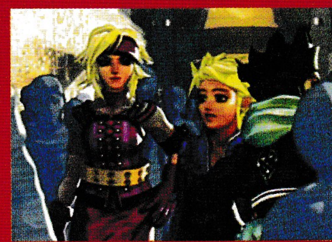
作为"《沙加》系列"在PS2上的第一部作品，一贯以创新著称的《无尽的沙加》再次带来全新感觉，宛如插画的画面风格是该作最大的特色之一。Square专门为该作研发了一套全新的引擎技术"Sketch Motion"（动态草图），这种技术能够让"插画"在画面中"活"起来。Square的设计师直良有佑负责角色设计，他解释了使用"动态草图"技术的原因："我多年来一直担任《最终幻想》系列的美术指导。而在《无尽的沙加》中，我终于有机会尝试一种全新的角色表现风格。之前"《沙加》系列"一直在强调一种插画般的人物形象。加入开发团队后，我们就决定要将其设计为更加强烈的电脑动画的感觉。"

"动态草图"技术的开发主要使用了Adobe Photoshop和After Effects。直良有佑表示，Photoshop 7.0强大的笔刷功能和滤镜功能在创造插画感觉时发挥了重要作用。另一方面，After Effects主要用于进行动画合成。Adobe公司对于这些工具的使用提供了大量宝贵建议。

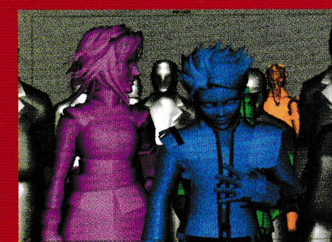
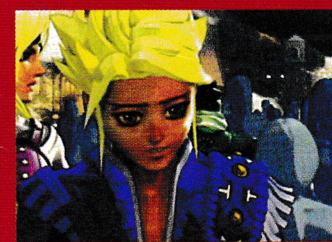
直良有佑参与了所有动画的制作，甚至专门组建了Visual Works小组进行动画制作。游戏中所有主要角色的3D建模使用Maya制作，为体现真正的插画感觉，开发中途放弃了众多完成度相当高的设计版本。传统动画渲染的方式是先绘制轮廓线，然后从内部着色，而直良有佑需要的是一种全新的表现方式。

《无尽的沙加》的创新技术运用仅构思讨论就花了两个月的时间，而实际动画制作只用了4个月就完成了，对于一个小团队来说，这样的效率令人惊讶。Square的美工人员实力强劲，直良有佑只要提供一个人物的正面插画，美工就可以精确地将其转化为3D模型。《无尽的沙加》的主要美工人员与直良有佑共事多年，对于彼此的需求都十分了解。另外，游戏中在贴图方面花的时间很少，美工团队并没有耗费大量时间准备单独的图片文件作为贴图，而是直接使用了Maya的绘画功能直接为每个模型上色。因为卡通渲染技术需要的贴图不需要太精细复杂，这让美工的工作量大大减少。





这是《无尽的沙加》中动画的典型制作过程，动画和渲染在Maya中进行，使用After Effects进行合成处理，动画最后阶段的润色则是使用一套极为强大而精密的视频编辑系统完成。动画的合成和润色过程使用了很多时间，直良有佑认为这是表现动态插画的关键所在。为了在建模和渲染过程全部结束后还能进行修改，开发团队专门设计了一套新系统。画面中的景深效果使用Z缓冲区算法进行调整。Z缓冲区算法用帧缓存存放每个像素的颜色值，并通过深度缓存存放每个像素的深度值。每个场景被分为多个物体，各个物体依次叠加。

开场动画中的一个场景。这些静态图片与插画几乎没有任何区别。该场景和蓝色的人物形象剪影都是从Visual Works的动画数据中直接调用的。

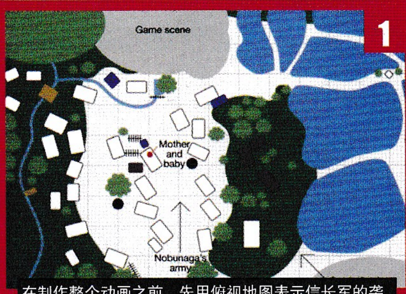


在实际游戏画面中，次要人物采用了2D插画，而主要人物用的是3D模型。这样处理的目的是让玩家感觉看到的人物与动画中的一致。其他的2D插画是直接在Photoshop中绘制的。

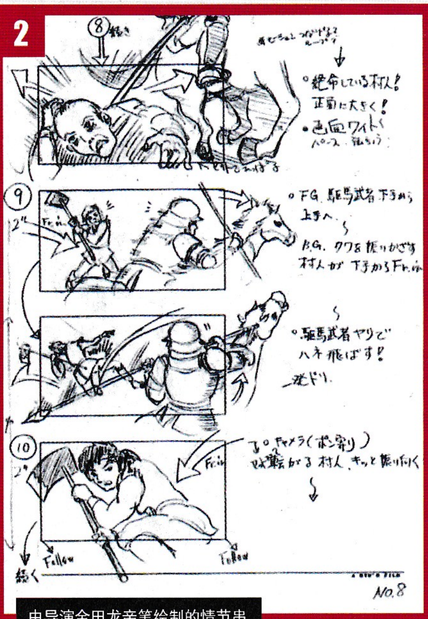
鬼武者2

精彩的CG动画是"《鬼武者》系列"最大的卖点之一，也为Capcom捧走了不少国际大奖，系列CG动画监制仓泽干隆对这些精美的动画做出了突出贡献。开场动画是吸引玩家注意的关键，Capcom希望《鬼武者2》的开场动画能够起到剧情引导和人物介绍的作用。为了让CG动画能有强烈的电影感觉，仓泽干隆提议Capcom邀请著名电影导演金田龙监督CG制作。金田龙曾参与《鬼武者》一代CG动画的中后期开发，开发过程中，金田龙的电影理念给仓泽干隆留下了极为深刻的印象，自此，二人频繁交流。在《鬼武者》之前，金田龙从未参与过历史题材的作品创作，而在《鬼武者》获得美国SIGGRAPH大奖后，金田龙开始将目光转向海外。



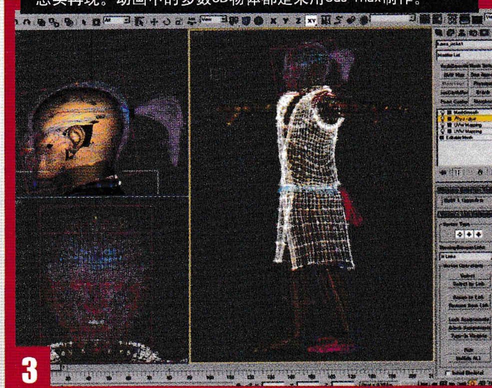


在制作整个动画之前，先用俯视地图表示信长军的袭击方向、村庄的格局以及主要受害者的位置。更为细节的效果通过图板表示，例如烧毁村庄的火焰。



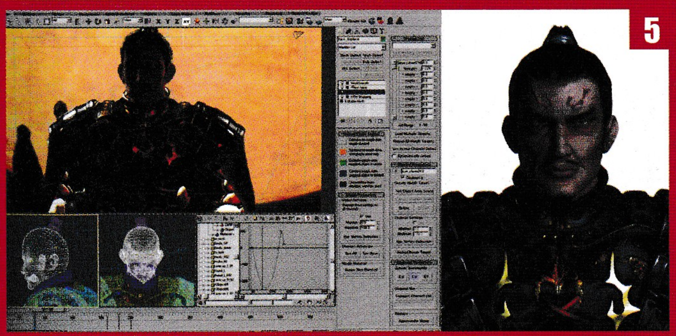
由导演金田龙亲笔绘制的情节串连图板。本作的情节串连图板的前半部分都是由金田龙本人绘制的。能绘制情节串连图板的导演并不多见，而金田龙的这一习惯是因为他年轻时曾参与创作过不少独立动画电影。

开场动画中出现的农民也都有着极为精细的人物建模，其人物草图也都注意到了各个细节，人物脸部阴森的表情在3D建模中忠实再现。动画中的多数3D物体都是采用3ds max制作。





Capcom创造了13种主要的农民角色类型，共有30种变化。这些建模的草图较为简单，基本上是参照真人绘制的，各异的表情是突出的重点。

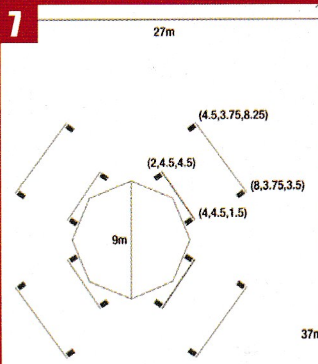


片头动画中织田信长的3D建模，在3ds max中使用的解析度只有1600×1200。3D建模中的信长和盔甲是融为一体的，而披风则是添加在其身上的单独物件，采用了织物模拟技术。

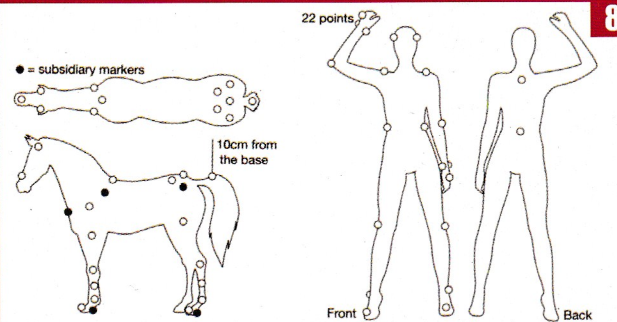


整个27×37米的室内练马场直接转化为3D虚拟空间。在上图的捕捉过程中，总共拍摄捕捉了大约100种动作。

由于《鬼武者2》片头动画不长，金田龙必须采用与游戏不同的导演方式，镜头的停留和切换时间更快。与一代相比，二代片头动画的另一个进化之处在于马的动作。一代中只有骑马者的动作是用动作捕捉技术制作的，马的动作完全由人工调整；而在二代中，马也成了动作捕捉"演员"。Capcom租用了山梨县的一个室内跑马场，用了5天时间专门捕捉马的动作。由于阳光对拍摄会有影响，因此实际拍摄是下午5点开始，一直拍到凌晨2点。考虑到深夜时室温会降到零下，工作人员在进行动作捕捉时还要注意给马匹取暖，并且拍摄时间的安排要考虑到马的疲惫程度，甚至地面也经过开了修整以保护马匹。每次马奔跑时，绑在其腿部的动作捕捉标记就会变脏，从而影响动作捕捉的精度，而不断清洗和重新调整会拖慢拍摄进度，因此工作人员准备了好几匹马。这些细致的工作带来了《鬼武者2》片头动画惊人的细腻程度。



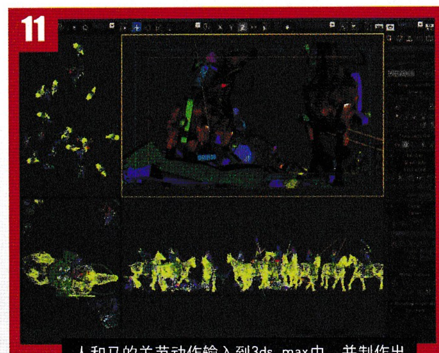
在马匹所在场地的四周挂着8个灯架，每个灯架有两个摄影机镜头，上图中标出了其中四个镜头所在的坐标(X,Y,Z轴)，这些值以捕捉区的圆心为原点。Capcom采用的是Vicon8光学捕捉系统，马和骑马者身上都布满标记，通过这样的镜头布局全方位捕捉各个方面的动作。



这四张图表示马和人身上安置的标记所在的位置，5个黑色的点表示补充标记的位置。每个人身上安置了22个点，马身上安置了30个点。

制作人员想要同时捕捉多个动作时，各个标记之间的关联经常会被破坏，也就是说骑马者的动作变为一堆杂乱运动的点。这时候工作人员需要对Vicon8捕捉到的标记点进行逐帧调整，然后再将这些素材与实际录像进行对比。虽然系统也能自动调整，但这个过程仍然成为整个制作过程中最麻烦、最耗时的一部分。





人和马的关节动作输入到3ds max中，并制作出多边形数量较少的模型。

最后的编辑是在Combustion中进行的，整个画面被分为多个部分，然后再在Combustion中合成。使用包含3D信息的RPF文件在Combustion渲染过程中添加尘雾等效果。这种方法可以用更短的时间创造出更真实的效果





使用Softimage 3D根据捕捉到的标记点运动信息(C3D文件)为模型添加关节。在这里，每个人物的关节信息和标记的运动信息已经融合，输出的仅仅是关节动作。

《鬼武者2》开场动画的目的有两个，上半部分是表现主角的村庄被袭，下半部分则是各个角色的介绍，充满了安土桃山时代的文化氛围。仓泽千隆说："在一次与安田导演的会议中，我们提出了创造一个类似007风格的开场动画，只是融入了日本风格。007系列的开场在各个人物登场时总有一段很短的介绍性片段，我们想要创造类似的流程。与大家就此想法进行讨论之后，我们就确定了这种方式。"

安田龙故意在这些人物介绍片段中融入了外国人眼中的日本文化，有汉字图案的T恤在外国人中很受欢迎，因此角色名以传统的大粗体汉字表示，虽然没有多少欧美玩家能够看懂他们的意思，但这能给他们一种强烈的异域风情之感。

安田龙希望以拍摄电影的方式制作《鬼武者2》的CG动画，为此他专门聘请了一个电影拍摄小组。安田龙以歌舞伎的表演方式为参考设计人物动作，由于CG动画很短，负责制作的白组采用了"广告美学"的设计理念。电视广告很短，因此必须对每个细节都非常注意，白组将其形容为化妆品广告——每一帧都要体现出美感，片头中阿邑的出浴场面显然就是借鉴了化妆品广告的手法。开场动画的上半部分以棕褐色为主，而下半部分则是以明亮鲜艳的色彩为主。除了使用情节串连图板外，这一部分的准备工作还包括数码插画，因为使用数码插画美工可以自由调整光源、色彩等，每个人物分别指派给一个美工，该美工还负责创作场景和贴图。这段开场动画足足投入了15人花了9个月的时间才完成。

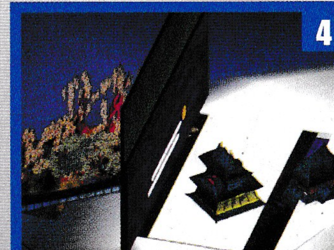




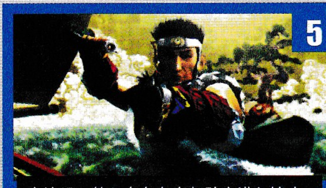
这个场景是安国寺惠琼的舞台，以及风魔小太郎出现的地方。如果不是仔细检查3ds max的场景数据，很难看出两个场景是分别制作的。上图是风魔小太郎通过绳子滑行到阁楼屋顶上。

根据设计需要，小太郎背部的剑被安置在两个轴上，这样它才可以跟随人物的运动自然移动。



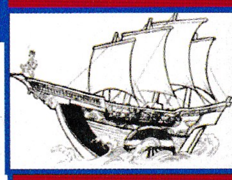


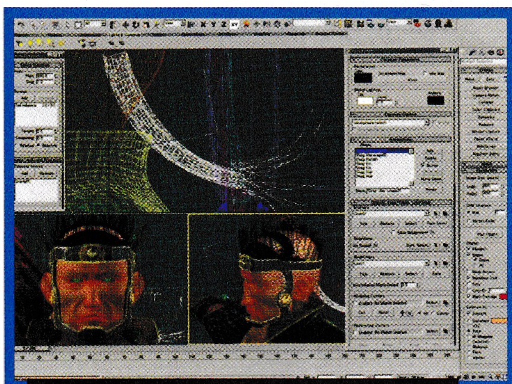
场景的切换——从安国寺惠琼的阁楼到风魔小太郎的阁楼，之间的过度天衣无缝。由于两个背景的规模完全不同，因此之间需要很多的修饰过度，人物、场景和阁楼都经过多次比例缩放。



在这里，第三名角色杂贺孙市进入镜头。这段镜头需要的插图数量最多，仅船的设计就有好几个版本，有些没有大炮，有些没有风帆，在工作人员中，这些细节都经历了激烈的讨论。与前面两位角色一样，这里也采用了数码插图。




杂贺孙市背后的枪也采用了与风魔小太郎的剑相同的方式，此外他的辫子也是用相同的方法实现动态效果。

最后一段柳生十兵卫的场景中，杂草、石头和竹子所放的位置都是很有讲究的。白组使用名为"Tree Storm"的插件实现了风吹竹林的效果。这种专门处理树体动作的插件在素材库里共有330种树木，并且可以让用户自己控制树木的多边形数量，以及树木自动随风摆动的方式。但素材库里并没有竹子，因此还要用单独建造的模型对Tree Storm中的树木进行转化。杂草的运动则是使用了Blow Grass，能够为草随机添加风吹的效果。



阿耳戈斯战士

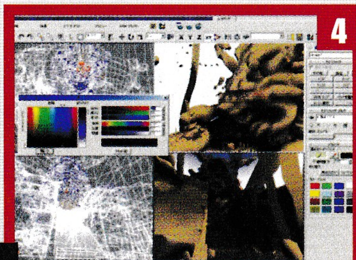
可以说《阿耳戈斯战士》是Tecmo第一款真正能用"大气"来形容的动作游戏。为了捕捉希腊神话的精髓，该作游戏开发项目确定后，Tecmo组织了一次希腊之旅，不过费用都是由开发人员自理，CG设计师久保忠文临时充当了一回摄影师，这些照片资料有不少都成为了游戏中的贴图。《阿耳戈斯战士》的CG动画由Tecmo内部开发团队与外包方式结合，由Tecmo提供人物、舞台设计以及情节串连图板。情节串连图板的绘制者是一位考古学教授的儿子，因此在其中引入了很多有史实根据的元素。

Tecmo曾经制作了一个波浪幻化成马的动画片段，可惜当时有某部奇幻电影大片使用了类似的镜头，因此这个片段被更改为沙暴幻化成狮子。开场动画的制作目标就是要体现恢弘壮阔的希腊神话史诗之感，绘制者是Polygon Magic公司，而Visual Science Labo（VSL）负责实际制作，Tecmo将这项任务外包的时间是2002年2月。当时开场动画片段已经确定将会在E3展上公开，Tecmo希望能够凭借这段动画在E3展上一举成名。并且动画中必须表现《阿耳戈斯战士》的世界观，以及主角使用的武器和主要的敌人。VSL根据Tecmo提供的情节串连图板又花了一个月的时间创造了更细致的图板，因此实际CG制作时间只剩下两个月。他们使用Softimage 3D和3ds max制作特效，Maya进行微粒处理，每个镜头交给一个员工专门负责。


1 情节串连图板是剧情演出的整体框架，需要包括每个镜头，因此工作量很大，但只有两人参与绘制。


2 在3ds max中进行的场景建模。

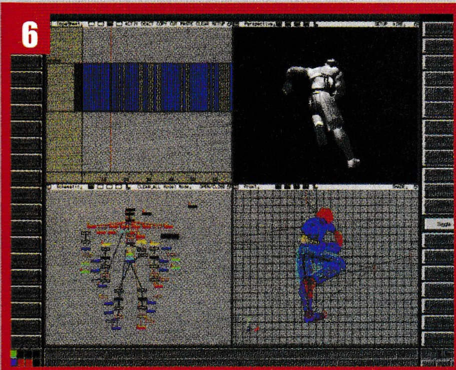

3 调节镜头选取合适的角度。

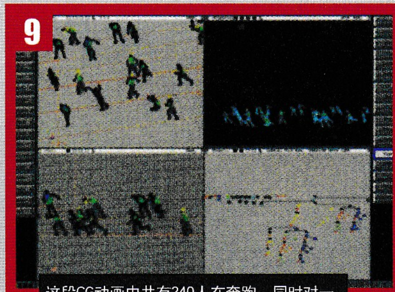

4 为3D模型添加顶点色。


5 在3ds max中渲染后的画面。


7 3D模型和动作再PS2上实际运行效果的预览，在预览窗口中还可以看到特效。


8 将动作与场景结合，在PS2上还原的实际效果图。


6 模型先在3ds max中制作，然后转为Tecmo的独有格式，再导入到Softimage 3D添加动作。


9 这段CG动画中共有240人在奔跑，同时对一切物体进行渲染非常困难，因此这段场面被分为三个层进行叠加。

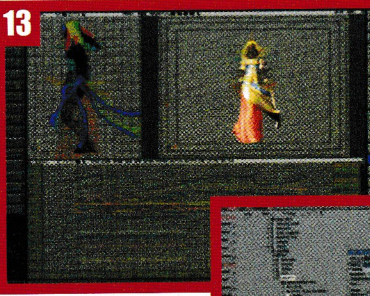

10 场景与人群也是分别制作的。



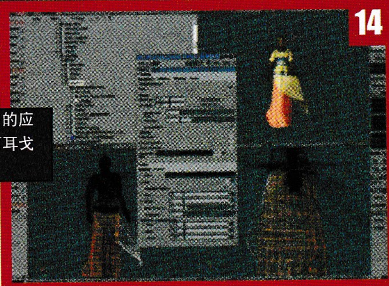
场景在After Effects中合成以及调整细节。除了人群和背景层外还有另外的十几个层，包括每个人群的烟雾层、影层、3个背景层、4个火山岩爆炸层。

最终成品。





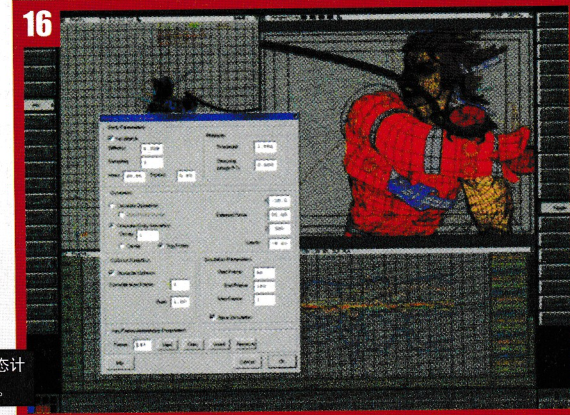
用Softimage 3D制作的Harmonia公主，大量使用了衣物模拟效果模拟衣物和头发的动态。Softimage XSI的Hair可以实现头发的动态，但在当时其可靠性不佳，因此Tecmo使用了NURBS。



Softimage XSI在这个片段中的应用仅限于部分衣物效果，阿耳戈斯也部分应用了这项功能。



场景和人物分别进行渲染，然后在After Effects中结合。



这段场景先是使用了Softbody让头发"软化"，至于其动态计算则是采用XSI的Softbody Cloth、ClothExtreme和Cloth。



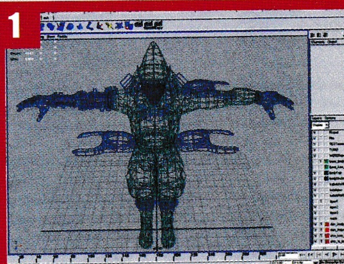
最终成品。

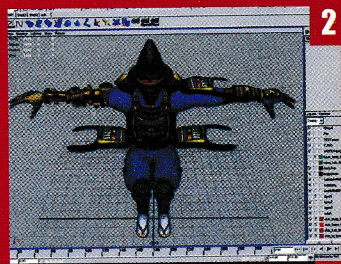
灵魂能力2

Namco的游戏移植实力一直为人所称道，无论是PS、DC还是PS2，凡是由Namco街机作品移植而来的游戏都有质量保证，其中更是诞生了一款《FAMI通》评选出来的满分游戏——DC版《灵魂能力》。《灵魂能力》无疑是DC上不多见的顶尖作品，全球销量超过百万套，后来推出的街机版续作同样大获成功，因此推出家用机版也就成为必然。《灵魂能力2》的PS2、Xbox和NGC版都有原创内容，三款游戏也确实被当作不同的项目进行开发。

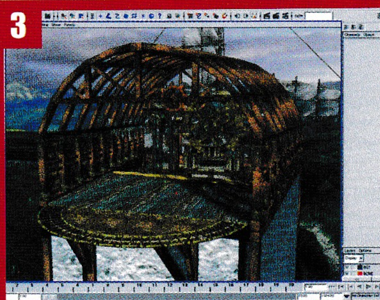
1999年初，一代街机游戏刚刚移植到DC上时，开发团队已经着手策划《灵魂能力2》，但项目真正启动已经是一年半之后的事了。三大版本的开发同时启动，开发团队成员与一代时基本相同。虽然是移植版，该作的开发其实比街机原版更加耗时，因为在家用机上受到的硬件约束更多。比起DC，PS2能够处理更多的多边形数量，但工作量也因此大大增加，比起DC版，PS2版的场景制作时间多了一倍，如何有效的分配PS2有限的内存是制作人员碰上的最大的麻烦。

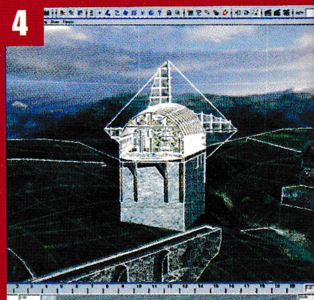
《灵魂能力2》的开发使用的主要工具是Maya，所用的插件主要由Namco内部的程序师提供。多数人物动作依靠动作捕捉完成，不过也有一些演员不可能完成的动作需要手动调整。比较令人惊讶的是，像Voldo那种角色的怪异动作也是由动作捕捉演员完成的。PS2版《灵魂能力2》的人物建模精细度据称是街机版的6倍，每个人物所使用的多边形数一般为3600～3800个。





基本上每个角色的设计都由一名设计师全权负责，各设计师负责自己擅长的角色类型，例如Ryouichi Ban最喜欢的角色是吉光，Ban是角色制作的总负责人，14名人物的分配全部由他指定，吉光的制作自然是留给了自己。









《灵魂能力2》的场景极为精细，制作过程当然非常困难。由于格斗游戏的场景主要呈现一个侧面，因此在场景设计和建模中都优先照顾面朝镜头的部分。

次世代篇

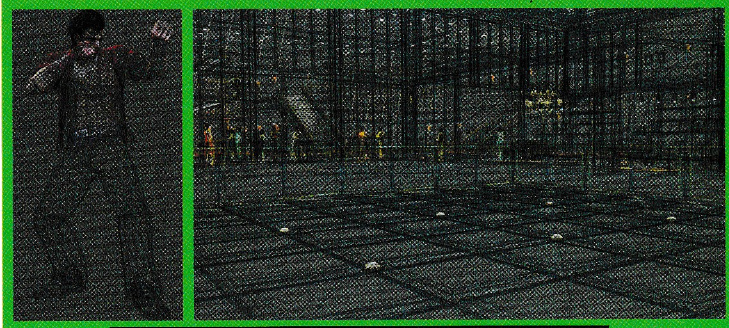
VR战士5

过去街机游戏一直是游戏业的尖端技术前沿，因为街机筐体成本高昂，可以尽情使用最高端的硬件配置。不过近几年日本的街机基板也开始使用PC架构，因为PC的图形硬件发展极快，零部件成本低廉，游戏开发环境友好，可以使用的软件也很丰富。因此世嘉的次世代街机基板Lindbergh也采用了PC的基础架构，其主处理器为3GHz的Pentium Ⅳ，主内存为1GB，GPU则是使用了"SM3.0世代的Nvidia制GPU"。

充分发挥Lindbergh性能的《VR战士5》以维持每秒60帧画面为基本前提，这也是3D格斗游戏的必备条件。由于游戏开发团队对于本作使用的OpenGL GUI并不是很熟悉，并且在开发最初期是以GeForce FX5900的性能为基准，因此在初期阶段的开发相当困难，直到后来换成了SM3.0级别的显卡才得以顺利进行。《VR战士5》的着色汇编程序采用以OpenGL为基础的"ARB汇编程序"，而PS3的标准着色语言是与《VR网球3》街机版相同的"Cg"，因此将《VR战士5》移植到PS3上相对来说困难一点。

《VR战士5》中人物的帽子、服装、饰物等都可以由玩家任意组合添加，而这些在角色身上的道具自然增加了描画能力的负担，在开发阶段中，一旦人物身上配满饰物，画面就会出现严重拖慢。因此游戏中采用了十分常用的LOD(Level of Detail，细节度)系统，物体距离镜头较远时细节度自动降低以减轻系统的画面处理负担。

街机版《VR战士4》每个角色平均使用的多边形数有1.2万个，而《VR战士5》达到了4万个；在场景方面，《VR战士4》一般为5万个左右，而《VR战士5》一般为10～30万个多边形。



人物和场景的3D网格，可以看到多边形数量主要分配在脸部和手部。

阴影

《VR战士5》的影生成采用了3D模型自体投影＋屏幕空间滤镜的方式。所谓自体投影是指光线照射在3D模型中的突出部位，会投下阴影，例如鼻子的影子，头部在身上投射的影子等，衣服也会在身上留下影子。为了实现真实的影子效果，需要采用柔影处理，为此《VR战士5》采用了"影贴图技法"(深度阴影贴图)。但这种方法很容易在阴影边缘留下明显的锯齿，为了克服这一弱点人们想出了很多解决方法，例如3DMark 05中的透视阴影贴图(PSM)技术，以及3DMark 06中的层叠阴影贴图(CSM)技术。《VR战士5》的阴影贴图解析度为1024×1024，但仍然无法避免锯齿。因此世嘉AM2使用了特殊的滤镜，能够将影子的边缘模糊化。《VR战士5》中的影子生成其实采用了两段式构造。人物投射在地面上的影子拉得越远就越淡。



使用虑镜之前阴影贴图的边缘有明显的锯齿。

阴影



在地面上拉得越长的影子部分越淡。



使用滤镜后锯齿被模糊化处理，影子的边缘非常柔和模糊。

质感

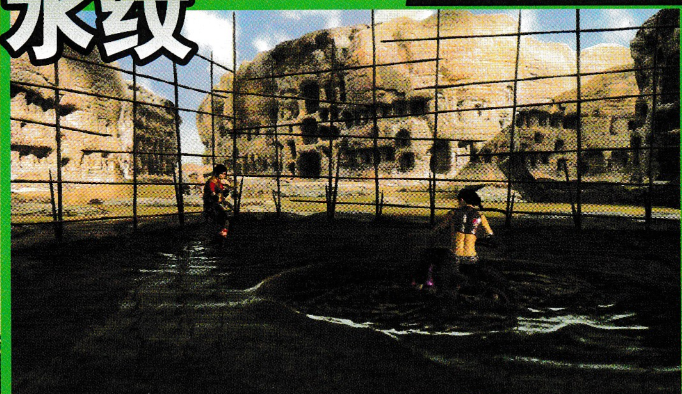
使用镜面反射和法线贴图实现丝质衣物表面的逼真质感。

人物身体逼真的质感是次世代游戏最大的进化之处，《VR战士5》的画面进化主要体现在扩散反射、镜面反射和法线贴图这三个要素。

水体效果

《VR战士5》的水体效果也值得大书特书，这主要归功于"顶点纹理拾取"(Vertex Texture Fetching)技术的应用。首款对应SM3.0的显卡GeForce 6800当初刚刚发布时，VTF就成为人们最期待的功能之一。而ATI设计的X360 GPU也对VTF能力进行了特别优化。顶点纹理拾取对于位移映射、硬件光线追踪、高阶硬件皮肤、基于硬件的碰撞、软体变形和骨骼系统等非常重要。《VR战士5》中对于水体表面采用了100×100的网格作为采样点，通过VTF计算各个水面各个高低点状态，然后顶点着色器会读取VTF的模拟结果，进行进一步着色渲染。

水纹



通过VTF实现的复杂的水面波纹效果。

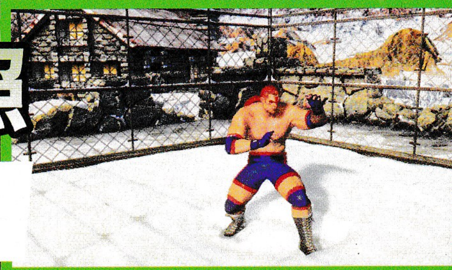

VTF对于雪地中踩踏留下的印记同样适用。



HDR

《VR战士5》还使用了时下流行的HDR(高动态范围渲染)技术，这种技术简单的说就是让场景中的各种物体都具有光线反射效果，例如在雪的场景中，雪的表面会将光线反射到人体，从而让人物3D模型的亮度提升。

光照

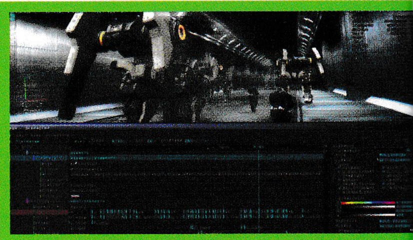

可以看到使用HDR之前雪的表面黯淡无光毫无真实感，使用了HDR之后整个场景的亮度提升了许多，也体现了雪的光线反射特性。

失落的星球

目前已经推出的由日本游戏公司发行的作品中，《失落的星球》在画面上绝对是站在了顶峰。以往日本游戏公司每制作一款游戏经常都要从头设计一套引擎，浪费了大量时间，但进入次世代后，引擎的复杂度大大提高，因此非常需要有一个通用的游戏引擎。Capcom为其次世代游戏开发设计了统一化引擎“MT Framework”，其中的MT有三种含义，分别是“Multi-Thread”(多线程)、“Meta Tools”(META工具)和“Multi-Target”(多目标)，除了《丧尸围城》和《失落的星球》外，《生化危机5》也很可能使用这一引擎技术。这套引擎的开发从2004年9月就已经开始了，2005年1月，对应该引擎的第一款游戏《丧尸围城》同步投入制作。

实际上，在制作《鬼武者3》时，Capcom就已经开始在社内共享游戏引擎以提高效率。MT引擎刚投入开发时原本只是准备用来制作《丧尸围城》和《失落的星球》，并没有想过发展成现今的完整形态。但在游戏开发过程中，Capcom评估了市面上的一些中间软件，发现都不符合自身的需求，于是干脆就将MT引擎发展为完整的社内通用引擎。MT引擎最初是为PC和X360开发的，只有3个人进行引擎开发，后来增加到5个。2005年10月，《丧尸围城》和《失落的星球》已经初具雏形，而Capcom社内要求重视PS3的呼声也不断高涨，因此又指派了4个人开发PS3版的MT引擎。

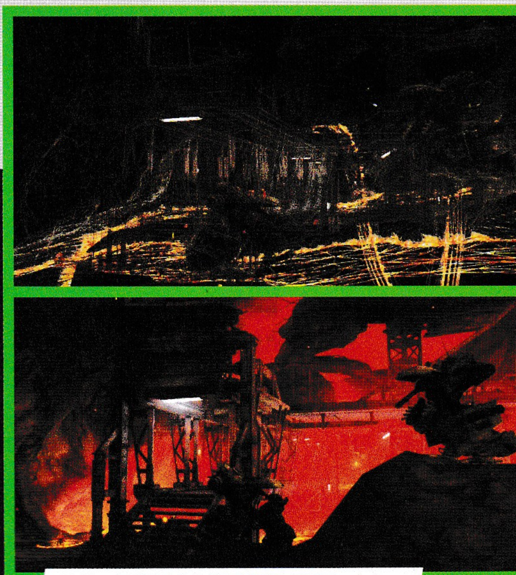

MT引擎在PC上的画面。


同样的画面在X360版上增加了薄雾和光晕的效果。

X360的运算能力


画面左边的红绿蓝三条表示该画面所消耗的运算能力，下图因为大量采用烟雾特效，运算量压力大增。

在MT引擎中，可以使用Capcom自制的性能监控器实时查看当前画面会消耗的运算能力，画面设定可以随时变化。虽然有人认为X360的CPU性能不是很强，而本作制作人石田智史表示，X360 CPU的每个内核就相当于相同运行频率的奔IV处理器三分之二的性能，如果能够充分发挥各内核的SMT，则可以实现4倍的性能，相当于双核奔IV Extreme Edition 840(3.2GHz)SMT有效时的4个线程的性能。这里所说的SMT是“同步多线程(Simultaneous Multithreading)”，即让多个线程在同一个处理器上执行。


这样一个看似简单的场景就要消耗数百万个多边形。此外，X360的显存中一般同时存在160MB的贴图，其中60~80MB为场景。

多边形

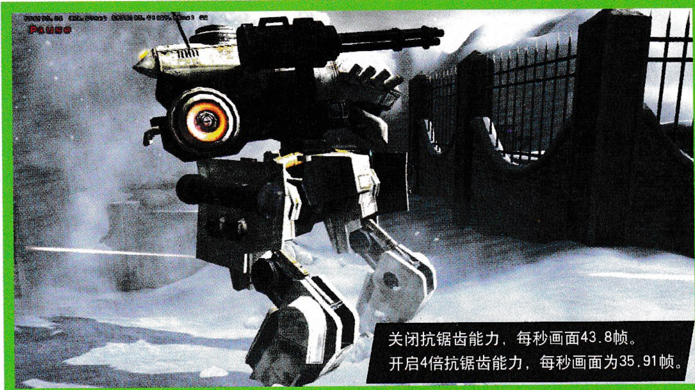
内存控制器被认为是X360技术架构的痛脚，石田智史则指出SMT可以将内存控制器的延迟巧妙隐蔽。在使用SMT时，X360每个内核的性能可以提升到1.5倍，而使用超线程技术的奔IV只能提升至1.2~1.3倍。

在《失落的星球》中，每个角色使用的多边形数为1~2万个，一架VS机体是3~4万个，场景的多边形数量为50万左右，再加上阴影和其他隐藏的渲染消耗，每帧画面用掉的多边形数量是300万左右。而在《丧尸围城》中，由于同屏丧尸数量很多，因此每帧画面多边形数达400万。由于消耗的多边形数量较少，《失落的星球》可以将更多的资源用于特效处理。


精密的面部模型消耗了大量多边形。

全屏抗锯

《失落的星球》在通常画面下使用的是4倍抗锯齿能力(4×MSAA：Multi-Sample Anti-Aliasing)，每秒30帧画面。但当画面中使用特效太多时，会动态调整为2×MSAA，或者关闭抗锯齿能力。据Capcom表示，X360的2倍抗锯齿能力会让运算负担增加10%，4倍抗锯齿能力会让运算负担增加20%。



关闭抗锯齿能力，每秒画面43.8帧。
开启4倍抗锯齿能力，每秒画面为35.91帧。

阴影

《失落的星球》的阴影处理采用了LSPSM(Light-Space Shadow Maps，明亮区阴影贴图)。根据视线距离(即视锥台View Frustum)分为远、中、近三段，不同距离的影贴图是不一样的。每个影贴图的解析度是1024×1024，因此每帧画面中仅影子就占了12MB。



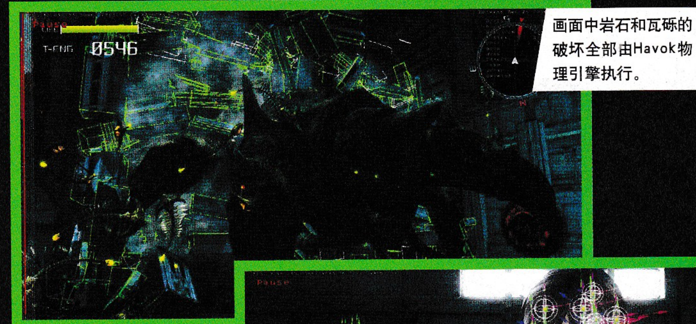
通过像素着色器应用9个采样点的PCF(Percentage Closer Filtering)实现的柔影效果。《分裂细胞3：混沌理论》使用了16个采样点。

使用法线贴图前后的效果对比



物理引擎

《丧尸围城》和《失落的星球》使用的基础物理引擎都是Havok，目前都是单线程运作，令其多线程运作是Capcom下一阶段的目标。不过人物身上的饰物和衣物的动态模拟、人物的碰撞以Capcom原创的多线程物理引擎IK(Inverse Kinematics，反向运动学)执行的。



画面中岩石和瓦砾的破坏全部由Havok物理引擎执行。

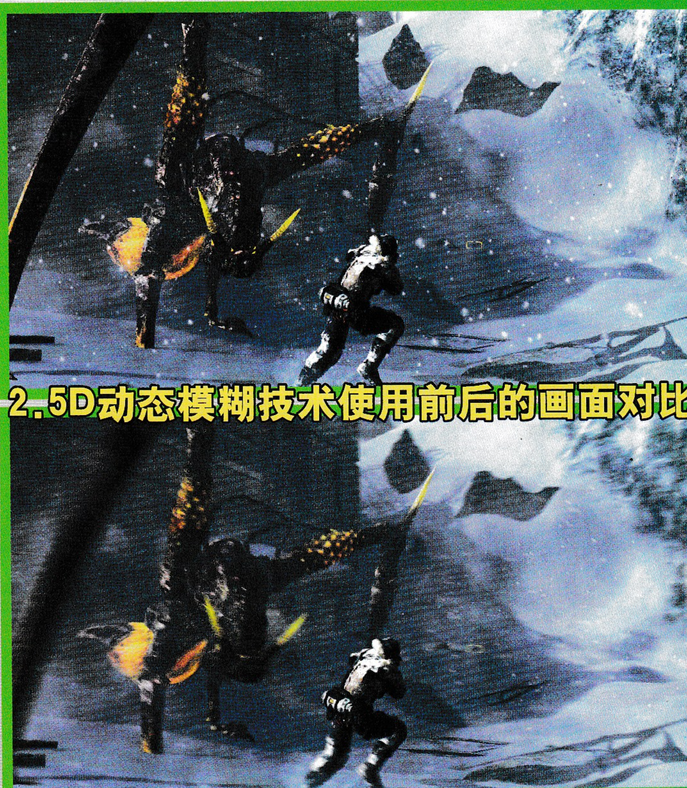


人物的头发、服装、饰物等都是用Capcom的原创引擎执行。

碰撞侦测也是由原创引擎执行，画面中的各个橙色长方体即表示碰撞部位。

动态模糊

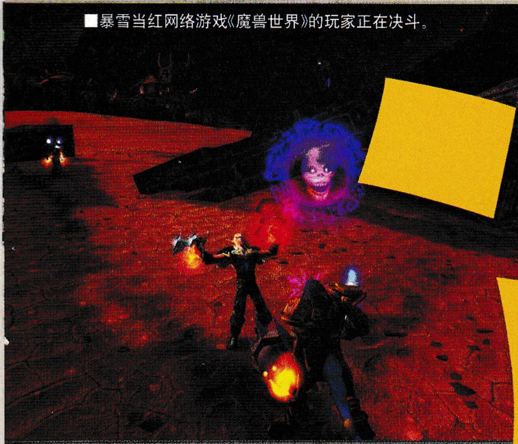
动态模糊技术也是《失落的星球》的一个重要画面特征，本作采用了“2.5D动态模糊”技术，该技术基于Simon Green在GDC2003中提出的Nvidia OpenGL Shader Tricks技术。该技术非常适合X360的统一化着色架构，Capcom认为X360 GPU的顶点性能相当于GeForce 8800。



2.5D动态模糊技术使用前后的画面对比

决斗

在欧洲的PK


■暴雪当红网络游戏《魔兽世界》的玩家正在决斗。


■游戏《星球大战：旧共和国骑士》是相当优秀的作品。


■《星球大战》里JEDI武士的光剑战，就是欧洲骑士决斗文化的太空科幻版。

据保加利亚索菲亚通讯社2006年9月8日报导，在中共国防部长访问保加利亚的同时，中国驻保加利亚外交使团却爆发出两名外交官为争夺一名女子而决斗的事件，结果武官输给文官。

笔者本人是在网络上读到上列新闻时，实在是感到万般惊讶和感动，仿佛梦回近代的欧洲。是的，起码至少在一百年前的巴黎，人们早上起来，吃着早饭阅读着报纸，跃入眼帘的第一件事，就是关于两名记者之间进行决斗的报道：其中一位已成僵尸，另一位侥幸生还，但严重致残。然后晚饭时分就可以和朋友把这事当成有趣的谈资。可能我们华夏文明很难理解这种把人命当戏耍的事，但在当时，这是一件再普通不过的事了。据载，在1588年～1608年这20年中，仅在巴黎就有8000多人在决斗中丧命，这还不包括无记录的。凡喜爱西方历史、古典文学和电影的人，常常可从历史事件、小说或剧本中看到有关决斗的描写，西方的各色名人如大仲马、屠格涅夫、托尔斯泰、普希金、莱蒙托夫、安德鲁·杰克逊、克列孟梭等等都参加过决斗，铁血宰相俾斯麦更在大学期间决斗过27次！事实上，决斗并不是骑士和贵族的专利，也不仅仅是争夺爱情和捍卫名誉的危险游戏，在西方社会的发展史上，它还是一种源远流长的法律制度，一种影响深远的文化风尚，有自己漫长的产生、发展和消亡的历史原因和过程。

■ ZATE

第一章 最古 为复仇而战

它总是伴随着命运发生，预示着前途的曲折，挑逗着刺激，有胜利的快感，也有失败的哀叹，也许报复的对象不过是自身，但人们总是追求着宇宙永恒的法则……

复仇不管作为一种文化还是历史，为复仇而决斗，上到王孙贵族，下到非洲土著，无分高低贵贱，人类无一能逃脱这原始暴力的怪圈。有西方法学家就认为，作为原始部落发展起来的一种习性，某种程度上人与人之间因为大大小小的仇恨互相报复是严重影响族群之间和谐发展的，它是直接催生了法律的最重要原因之一(其他还有禁忌、图腾崇拜等)，公权的诞生与国家组成，人们理性上分析来看这是对公权的挑战，应当废除决斗。但人类的历程进展总是那么缓慢和螺旋上升，虽然今天绝大多数国家都废除了，但逐渐发展过程上却产生了一个巨大的波澜——欧洲那荣誉高于性命的决斗文化，一直到20世纪中叶才基本销声匿迹，并且终结决斗的主因并不是因为法律的完善(后面会提到)。在我国也有儒家的“大复仇说”和韩愈的复仇状，甚至国家法律，礼教道德对其的态度也是很暧昧的，如《周礼》中的“报杀父


■日本严流岛上著名的日本剑士佐佐木小次郎与宫本武藏的决斗雕像。

之仇，是为知礼也。"唐律中有"故意杀人者死。子报父仇而杀人，于法不容，于情可悯。"等等。复仇是挑战人类最高理性证明——法律和向上发展的社会体制的，但复仇行为在法律不健全的状态下有效地维护了社会秩序，成为一种非理性的礼被人接受之于还颇为欣赏。今天在非洲一些原始部落里，依然存在着的为血亲复仇决斗的行为，是可以作为现代文明国家之前的部落习俗参考的，因为缺乏必要的文字记载，文字与文明诞生后，文艺作品与历史著作中就开始出现记叙了。古希腊的史诗《伊利亚特》就因为绝世美女海仑引发特洛依复仇之战，到文艺复兴时期沙翁的《哈姆雷特》王子复仇记里，复仇仅是理由，决斗已经成为风俗，故事的核心倒不在于复仇决斗，而是用戏剧探讨无情的命运，生存与死亡。近代法国作家梅里梅的作品《高龙马》反倒用欧洲欠发达地区科西嘉岛作为背景讲述一个血亲复仇的故事。



▶ 曾与欧洲同样是封建采邑制的日本，其决斗PK文化也相当有名，欧洲因为时代进步和为人命安全考量产生了击剑，日本则有剑道，而剑道一词最早出自于中国的《吴越春秋》。

外篇 中国的情况

在我国春秋战国时期，孔子的弟子子路因为为卫出公"食其食者不避其难，君子死而冠不免"



▲武侠电影《决战紫禁城之巅》，注意此片的英文名是"The Duel"，与欧洲走上不同文化道路的中国，决斗的迹象也就多出现于武侠小说中了。

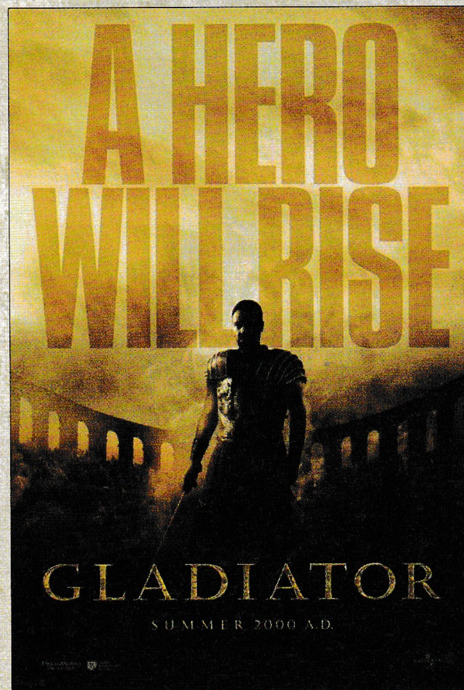
被人杀死，其子仲子崔想为父报仇而又拿不定主意，于是去问孔子。孔子曰："行矣。"杀死仲由的仲由的鄌十分后悔，当见仲由的儿子前来报仇时，便与仲子崔约定后日在城西决战。为了成全仲子崔的孝心，鄌使用木剑、蒲弓与之决斗，被杀死。秦始皇统一中国后，再到汉代独尊儒术，在儒家文明的哺育下，我们则走上了和欧洲不同的道路，唾弃暴力，君子动口不动手成为中华民族最基本的哲学生活规范，虽然史书中记载的复仇杀人之事屡见不鲜。如《后汉书》卷五十三《申屠蟠传》、《后汉书·烈女传》载赵娥为父报仇，《太平御览》卷四百八十一、《魏志》卷二十四《韩暨传》、《南史》卷七十四《孝义列传·张景仁传》载桓温、韩暨、沈林子、张景仁手刃仇人报杀父之仇。文学作品更是对复仇者的行为津津乐道。曹植诗歌《精微篇》热情赞美勇报父仇的奇女子，公开鼓励血亲复仇："关东有贤女，自字苏来卿。壮年报父仇，身没垂功名。"李白《东海有勇妇》也讴歌为夫报仇的烈女："东海有勇妇，何渐苏子卿。学剑越处子，超然若流星。捐躯报夫仇，万死不顾生。……"唐人小说《大唐新语·王君操为父报仇》、《谢小娥传》都刻画了报杀父之仇的复仇者形象，宋周密《齐东野语》卷九《王公兖复仇》写为母报仇，王公兖将已判刑的盗墓贼杀死；还有《水浒传》中的武松为兄报仇等等。中华几千年的各色典籍中是大量记载各色复仇的故事，但多与不违背儒家纲常的孝为主，《文献通考》卷一百六十六称"复仇，因人之至情，以立臣子之大义也。仇而不复则人道灭绝，天理沦亡……"用"人道灭绝，天理沦亡"来形容"仇而不复"的后果，用语不可谓不激烈。在法律方面，私和尊长之仇则被视为见利忘义的无耻行径课以重罚，与原始部落的血亲复仇并无本质不同，为复仇而战，仅仅作为公共刑罚制度的补充。就用这和后来逐渐发展出的欧洲那种为荣誉而战，甚至日本那种为武道而战的决斗有天壤之别。

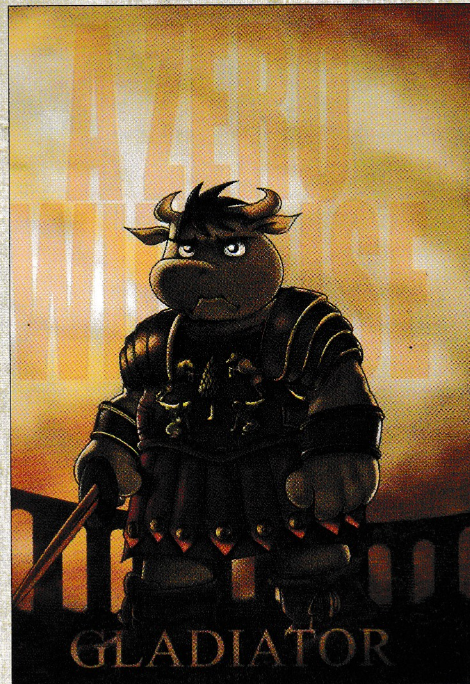
第二章 古希腊与古罗马的决斗

古希腊是欧洲文明的发源地，在那时，有历史记载的决斗就已经出现，男子与男子之间的决斗往往为了三件事：奴隶、土地、女人。多是与实际利益为主就和为荣誉而战有相当的距离了。文学作品有相当强的风俗印记，并且只会夸张，特别是英雄史诗，那我们就来看下荷马的作品，在《伊利亚特》中阿克流斯与赫克托耳在特罗伊城下用过标枪互掷决斗，但只是为了致敬。阿加门农和阿希尔互相谩骂，但两人就未想过要比试刀剑。《奥德修记》的主角奥德修斯则完全是个智慧型角色，在对面强敌(通常多是些非人的神怪)，有时便会采取堪称卑鄙的伎俩来对付对手。希腊神话中有不少神和英雄决斗的记载，但智慧计谋仍是不可缺的，这都与后世讲究公平、卤莽的决斗仍有差距。

决斗这个词汇在英语里是duel，出自中古英语duelle，源于中世纪拉丁语duellum。决斗在英语里的解释是"A prearranged, formal combat between two persons, usually fought to settle a point of honor"，可以翻译为"因关乎到荣誉而进行的预先妥当安排的在两人之间的正式格斗"。由词源上看，决斗应该来自罗马，只是那时候决斗的制度程序还不够完善而已。古罗马时代的角斗士其实就是决斗的一种，只是那是被迫的，是供他人取乐的。但是偶尔也有身分很高的人加入，那是为了显示自我的高贵和荣耀，例如罗马皇帝康茂德他热衷于亲自参加角斗是出了名的，以此为原形改编的有好莱坞的史诗片《角斗士》，还有就是意大利作家乔万尼奥里的《斯巴达克斯》，这两部作品主角都是因为被陷害、俘虏而参加角斗的，角斗场上的胜利给他们带来了巨大的荣耀，但身分仍不过是个演员，而不是以自己意志来进行决斗。

罗马人也有类似古希腊人决斗的习惯，例如安东尼与屋大维就曾有过未遂的决斗，前者在败局已定的时候，他提出要同后者单独决斗，但被屋大维拒绝并讽刺，最后只好自杀。





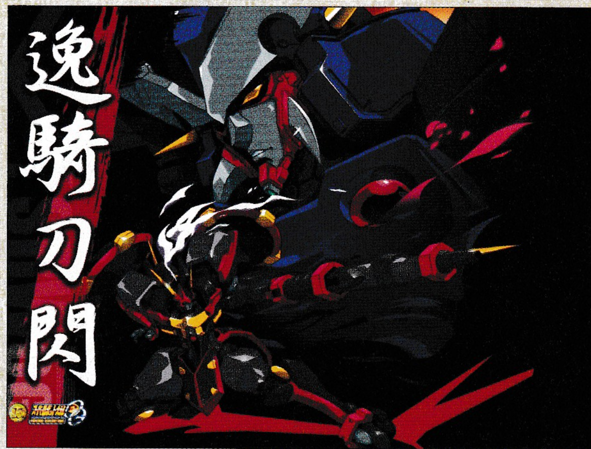
外篇 关于《角斗士》

由罗素·克洛主演的《角斗士》是根据历史改编的，马克·西蒙斯确有其人，但可惜并不是像《角斗士》中那样的，他企图篡权，后被杀。片中主角所使用的罗马短剑技法相当出彩。剧中的反派皇帝康茂德是个争议比较大的历史人物，他自称大力神转世，喜好体育活动，据说曾在竞技场表演骑射，一连射杀100头狮子，亲自参与735次角斗，每场必杀一角斗士，与片中不同，皇帝康茂德最后死于宫廷阴谋。据近年的一些说法来看，罗马市民虽然喜欢角斗，但却是反感皇帝亲自参与角斗行为的。

第三章 中世纪的骑士决斗与比武

骑士的诞生才真正是把决斗作为一种文化、风俗兴盛起来，当然还有它的孪生兄弟——比武。

骑士是职业的战士，崇尚勇武，但也是荣耀的象征，一个真正的骑士具有怜悯、荣誉、牺牲、卑歉、精神、英勇、公证、诚实八大美德。扶危济困、除暴安良、行侠仗义等也都是骑士们向往的精神境界，骑士的行为准则真正是把决斗和荣誉给关联起来了，甚至可以说骑士精神给决斗灌注了高雅的灵魂，超脱了利益争执的单纯暴力决斗，算是做到了为荣誉而战，在欧洲早期的罗曼司(Romanc也译做罗曼史)诗歌《罗兰之歌》中，两个最强大的骑士罗兰和莱纳尔德就进行过决斗比武，并结为好友。《亚瑟王之死》是一部著名的骑士小说，作品取材于英法两国流传的诗歌片段。颂扬的是骑士们的英雄业绩，赞美的是骑士的高风亮节。骑士是武士，讲究用武力征服，骑士的精神也要用勇敢的战斗来体现。在骑士之间，为了名誉、为了事业、为了爱情或者是为了证明什么、辨白什么、捍卫什么，一律要用决斗比武的方式解决。俗话说"文无第一，武无第二"，有比试就一定会分出输赢。两位骑士经一番较量分出了胜负，失败者光明磊落，自认艺不如人。骑士的决斗起因中最值得津津乐道还就是爱情而战了，就如坊间流传的那样，一个骑士所爱慕的贵妇一定是他认为最美的，还要在下榻的旅店挂上牌子等人来挑战，谁不服，便来战！这种情况可能夸张(骑士们通常采取互相尊重的做法避免无益之战)，但也能相当说明骑士决斗的雅之风尚了。据传在公元1351年，有六十名骑士为两位贵妇进行决斗，结果5名骑士被杀死。在决斗前，一方的代表说："必须较量一下，以便知道谁的情人最漂亮！"在大贵族和国王之间也是存在决斗解决问题意识的，历史上著名的决斗事件之一，是





▲这是《超级机器人大战》里的两位教导队大叔(欧洲贵族雷切尔与日本武士普加)的合体必杀——刃马一体·逸骑刀闪。

爱德华三世向菲利普提出的决斗。当时，菲利普拒绝了这次决斗，理由是封主不能容许他的封臣向他挑战。但是不久，爱德华三世击败了菲利普的军队。菲利普转而提出了决斗的要求。这次，爱德华三世拒绝了，因为他不想为自己在战场上笃定会赢的东西冒个人的风险。在1402年奥尔良公爵曾向英王亨利四世挑战，提出与之单独分别以长矛、战斧、长剑和匕首格斗，直到一方投降为止，但此项挑战遭到英王的拒绝。既然谈到位极至尊国王了，科特的《符录》里有这么个有趣的十字军东征的故事，这个作品是说萨拉丁提议要和理查亲身交战，谁输了，谁就改奉胜者的宗教。使者带了一匹马送给理查。这匹马正是萨拉丁的坐骑的儿子，训练成一听得母马的嘶声就会跪下去的；这么着，就可以把理查王颠下马来。但在比武的前夜，理查王梦见天使来告诉他这秘密，所以就用蜡封了那匹阿拉伯马的耳朵，因此萨拉丁的诡计就全部失败了。后来，理查王提议，他愿意和萨拉丁挑选出的二十五个武士比武。这个勇敢的挑战，使得那些阿拉伯人都惊慌了，不敢再倔强，遂订定了三十年。可见决斗在中世纪已经发展得相当辉煌了，虽然中途不断有法律禁止，甚至教会也强烈反对，也依然不能让两个决斗者停下手中的剑。

这里要提一下波兰翼骑兵(也叫风骑兵)，是很有名的重骑兵——HUSSAR，乃欧洲最强悍的骑兵之一，包括蒙古人、哥萨克、土耳其人等都曾是其手下败将，甚至连瑞典手枪骑兵和哈布斯堡重装火枪骑兵也吃过它的亏。诺贝尔文学奖得主，大文豪显克维支的历史小说《火与剑》的两个主角就是通过为女人争风吃醋的决斗而结为患难的翼骑兵。骑士身后的羽毛——除了美观以外据说有在高速奔跑下产生奇怪的音波让敌人的马匹受惊的作用。二战时它们甚至用对德国坦克进行了勇敢、悲壮却无望的冲锋，被誉为最后的骑士。(此事近年据考有疑)



▲波兰翼骑兵(也叫风骑兵)，是很有名的重骑兵——HUSSAR，欧洲最强悍的骑兵之一。



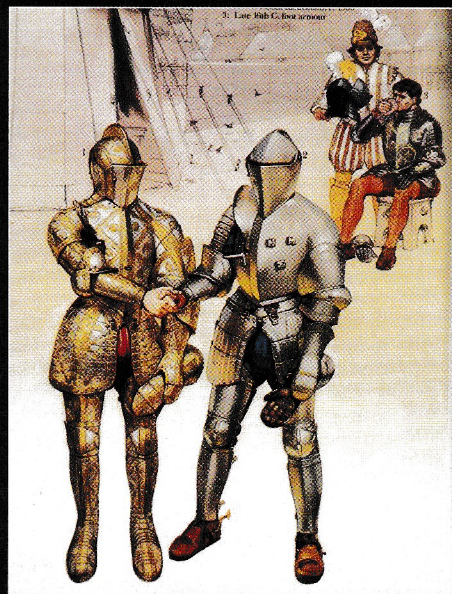
▲骑士中还包括抒情诗人和吟游诗人(和民间卖艺者不同，他们都是骑士阶层)。



▲这张油画记载的是1511年英国威斯敏斯特的一次比武。

外篇 比武

比武是人类科技欠发达时期，抛弃个体肌肉武力的重要习俗，它是军事训练的一部分，军事训练几乎与战争一样古老，也与战争相伴随，比武也通常和决斗、修炼等联系在一块儿。骑士是职业军人，除战时参战外，平日的主要活动多与军事训练有关。在各种军事训练中最能激起骑士们兴趣的有两项，即狩猎和比武大赛，12世纪20年代开始有了可靠的关于比武大会的记载，通常举办这一盛会的都是国王和大贵族，有极强的军事演习的实用性在里面，也有个体骑士的"选秀"，据当时的布鲁日的高尔波特的记载："在诺曼底和法国经常举行比武大赛，而且在这个王国之外的其他地方也经常举行这类比赛，这使骑士们在和平时期也能进行锻炼，并使他们的名声远扬，使其国家荣耀"，当然除了荣誉，还有，在比武盛行的时候，骑士们上比武场未必全是为了名，也有点为利的。因为照比武的规则，败者的甲盔、马、武器，便属于胜者；败者不愿献纳实物的时候，也可以用钱来赎。中世纪比武大赛的方式多种多样，小到单挑，大到几千人混战。早期的比武场面十分血腥，都是使用真枪实剑，著名的"查隆战役"就是因为比武大赛失去控制发生的，后来武器逐渐规范化，开禁止使用弩和弓箭，并且使用钝武器或木制武器，不过伤亡依然时有发生，要知道身着几十斤重铠的骑士在战斗中跌下马，哪怕是"演习"，也依然会面临重伤、窒息的死亡威胁。



▲文艺复兴时期的"罐头"，不，是铠甲，可以看出铠甲技术已经相当发达了，极尽奢华，除了美观，防御力也相当惊人。

在德国，参赛者的身分标志不能证明其五十年前的贵族祖先的不得参赛。在西西里，裁判官要求参赛者必须提供其四条家系的贵族血统证明，以保证大赛的纯正性。稍有经济实力的普通市民也开始用种种手段参加这种"游戏"或举行自己的比武大会，但传统贵族仍视这项活动为他们的专利，记得有部好莱坞励志片《圣战士》就是描叙了这么一个故事，一个乡下目不识丁的穷小子因为不安分于自己的卑微职业，在自己的努力和朋友帮助之下获得了真正的骑士荣耀与地位并抱得美人归……追求爱情是骑士们热衷于比武大赛的另一重要原因，当时就流传着"爱情使骑士勇敢"的概念，比武大赛在吸引大量骑士参加的同时也吸引着大量贵族妇女的观赏和参与，一般参加这种活动场合的贵族妇女们"都穿上节日的盛装，个个打扮得花枝招展，贵妇人们在观看比武的过程中往往毫无掩饰地为他们所喜爱和仰慕的骑士呐喊助威，一些骑士参加比武的目的就是为了向其爱恋的女人展示自己的威猛和求爱的坚定决心。为此有些骑士把他们情人的爱情信物戴在头盔上或缝在衣服上。1227年巴伐利亚骑士乌瑞克从意大利到波希米亚巡游，以他对其情人的毋庸置疑的忠诚沿途发出比武挑战，凡与之较量并能折断三支长矛者，他便赠送金戒指作为礼品，如果对方被打败，便要在场地的四个角鞠躬以示对乌瑞克情人的敬仰。乌瑞克以极大的热情进行每场比武，号称在一个月内的长枪比武中他自己曾折断300支长矛。

在比武大赛上不光进行比斗，还会举办一些戏剧表演和其他类型的诸如跳舞等娱乐活动，到16世纪时已是一种极尽奢华的庆典(特别是技术的进步让铠甲更美型)。

公元1559年，法国国王亨利二世在一次比武中意外死亡，这使比武活动一度遭到废除(1409年也曾废除过)。亨利国王十分热衷于比武，他的死被人们认为是上天对它违背自己誓言的惩罚。在


▲亨利二世的肖像。


▲击中对手的瞬间，一般骑士会将长矛垂下或者抛开。

他女儿的婚礼上，国王举行了声势浩大的比武大会，国王陛下亲自出马，他和年轻的蒙哥马利伯爵对阵，蒙哥马利伯爵的长矛击中了国王的盾，折断了，但是没有将国王击下马去，这时意外出现了——在击中的瞬间骑士应该将长矛垂下或者抛开(如图所示)，但是伯爵并没有这么做。于是，折断的长矛击在了国王的面甲上，长矛断面上的一个长木刺恰好穿过了眼部的开口刺穿了国王的眼睛，并且伤到了脑部。亨利国王不久后就死于此伤，时年41岁。马上枪术比武用枪是有包头的，击中面甲通常也只会造成塌鼻梁的后果(这是一种勋章)或者倒霉到折断脖子而死亡。大预言家诺查丹玛斯曾预言过法国国王亨利二世之死——

年青的狮子将战胜年老的
在一场单对单的战斗里
他将刺破金笼中的双目
两个伤口合成一个
他死于残酷的死亡

不过据法国历史学家近年来的考证，1555年出版的这首诗与现在的版本并不一样，并非如此清晰，而是和其他预言诗一样模糊不清。在亨利二世死后，由于流传着诺查丹玛斯做了预言的说法，该书的出版者在以后的版本中，便对这首诗做了修改，让它变得更为准确，并且捏造了诺查丹玛斯与国王的对话。

尽管亨利二世因为比武而身亡，但这个国王们的军事训练和骑士们的血腥游戏却不是那么容易被撼动的，第二年即公元1560年，各种比武活动又纷纷出台。不幸的是，又一位名叫亨利的法国亲王在比武中坠马身亡。死于比武的大小贵族实在太多了，但骑士们依然是那么热衷。直到整个骑士制度(或风俗)的衰落，比武大会才开始退出历史舞台。

第四章 司法决斗——神的裁决

在西方法制史上，决斗曾经是重要的制度，绝不同于前面所说的决斗，不是那种贵族们为争夺女人、荣誉、功勋的疯狂。中世纪司法决斗的动机不是个人恩怨而是法律诉讼，其目的是发现真相、伸张正义。它是神判法，就是诉诸神灵来确认被告有无犯罪的一种验证方法。在中世纪前期，这一方法曾为欧洲许多国家所采用。神判法主要有热铁法、热水法、冷水法、吞食法、摸尸法和决斗法等几种形式。全部这些对于现代人来说，看起来是相当荒谬的，也是我们批判中世纪迷信愚昧的笑料，但我们要考虑古人和时代的局限性。在古代，法律制度的简陋和不完备是司法决斗存在的重要原因。在信神的民众面前，法治被看成是神的统治，较之人世间落后的国家管理，更能给人一点信心，在当时人的观念中，确有一个全能的上帝支配着人间的一切，能辨别人世间的直仍，会通过显灵、创造奇迹来保护一个人的权利，为人类伸张正义。当时人们普遍相信，在热铁神判法中，火是不会伤害无辜者的；在冷水神判法中，上帝会接纳清白的人；在热水神判法中，开水只会烫伤那些有罪的人；在摸尸神判法中，被杀死的人能显示谁是凶手；在吞物法中，上帝只会让食物噎住那些有罪的人；很自然的，在决斗法中，上帝将会给正义的一方助以神力，不会让不义的一方获胜。

前面古希腊和罗马的情况提到了，在欧罗巴，决斗是十分古老的风俗。荷马史诗《伊利亚特》就有，为判断谁是美女海伦的真正主人而进行了决斗，以便让宙斯来决定是谁在撒谎。这一故事包含了司法决斗的要义：由神来判断是非。在



▲有时女子之间也会发生决斗。

决斗中失败的一方不仅受伤或死亡，而且在法庭上也输掉了，因为神认为他或他所代表的当事人是错的，有意让他失败，甚至被另一方杀死。西欧的基督教化意味着在决斗中裁判是非的是上帝而不再是诸神。举个例子，在7世纪中叶，贵族阿达鲁夫勾引王后古德波佳遭到拒绝，他恼羞成怒，诬告王后谋反，导致王后被囚禁三年。古德波佳是法兰克公主，法兰克国王多次派人到伦巴底交涉，要求释放她，未果。最后两国商定以决斗证明王后到底是清白还是有罪。阿达鲁夫在决斗中被击败，古德波佳得以恢复名誉和地位。11世纪初的德国皇帝亨利二世曾明确指出，即使是臭名昭著的嫌疑犯也可以通过决斗免受处罚。

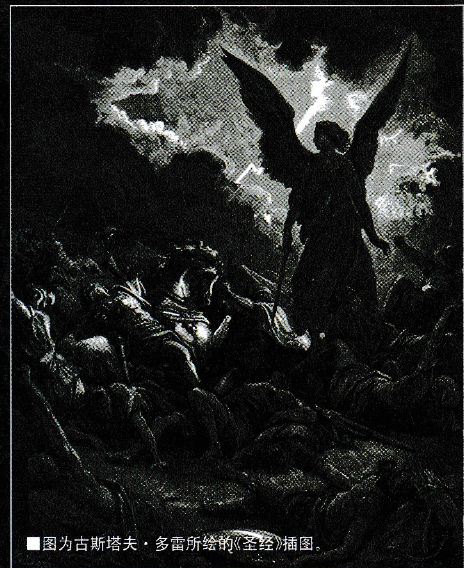
另外诬告是中世纪所面临的最严重的司法问题，在许多情况下能应付诬告的惟一办法就只有决斗了。假如某人被指控犯了杀人罪，又不能以其他手段证实自己的清白，他可以提出与控告他的一方决斗，让"上帝"来证明他是否有罪。面临被迫决斗危险的不一定是被告或原告，中世纪早期德国的习惯法规定，在地产纠纷中，被告可以挑选原告的一个证人进行决斗，以此决定诉讼的结果。通常会出现好斗的被告，蛮横的证人，13世纪的英国法律甚至规定被告可以向自己的证人挑战：在偷盗案的诉讼过程中，被告可以请证人来，说自己是从他那里得到的赃物，该证人如果否认，两人可以为此决斗。通常这种证人是雇佣来做假证的，决斗也设计成对被告有利。这种滥用司法决斗的行为虽然是非法的，却时时发生。中世纪的法官和证人一样，也难以逃脱被挑战的厄运。败诉的一方可以向法庭挑战，与法官决斗，在战斗中击败法官就可以扭转法庭的判决，转败为胜。面对非正义的判决，一个绝望的败诉者有时会对法庭上的几位法官同时提出挑战，其实就是和几位骑士同时决斗，其结果是他不仅不能改变判决，反而使自己送命。可以说，在法庭上，与法官决斗是惟一的"上诉"手段。当然，司法决斗也不仅限于男人，在公元1168年的一条法国法律规定，涉及金额超过5个硬币的诉讼案，就可以进行决斗。妇女和神甫也可以指定斗士替他们进行决斗。甚至有的教士和修道院长也亲自持剑上阵，进行决斗。

从现代理性的视角去看，神判法可谓荒谬至极，它不是依据事实证据和法理分析，而是简单地诉诸神灵、上帝的力量，就像掷骰子赌博一样，带有明显的迷信色彩和不可预测性，是一种违背理性的野蛮人的陋习。但如果把神判法放在当时的特定环境中，仅仅将其视为"荒谬的野蛮人的陋习"未免有些过于简单。10世纪意大利和普罗旺斯的国王休与托斯卡尼公爵、自己的同母异父兄弟兰伯特交恶，声称后者与自己没有血缘关系。兰伯特大怒，要求以决斗证实自己的身世，并在决斗中击败休的替身。问题是，休在此之后不久便派人逮捕了兰伯特，然后刺瞎了他的眼睛。休的表现说明，相对于蛮横无理的赤裸裸暴行，司法决斗还是比较文明的解决纠纷的法律手段。人类社会和法律制度是在不断完善和进化的，各国法律对司法决斗的废止是一个极其漫长的过程。到十六七世纪，这一在西欧法制史上一度盛行的制度才绝迹。

需要特别说明的是，司法决斗与决斗不同的就是，它并不是贵族的特权，老百姓也会自愿或被迫卷入，而且决斗有时成为统治者镇压普通罪犯的工具。德皇亨利二世有一次绞死了一大批盗匪小偷，他宣判他们有罪的办法是让他们逐个与骑士决斗。平民在与专业的骑士决斗时当然没有取胜的可能。法国的最后一次合法的决斗发生在1547年，而英国直到1819年才正式废除司法决斗（此缘由1817年，一个名叫亚伯拉罕·桑顿的人被控犯有谋杀罪，他声言要与原告和证人决斗，但无人应战，桑顿遂被无罪释放）

外篇 宗教的态度

基督教是整个欧洲文明最重要的文化传统之一(能比肩的仅有古希腊文明)，在现代民族国家概念出现以前，人们划分群体通常可以不问你的国家和领主，但一定要知道你的教派，到了今天奉行信仰自由，但基督教各派(新教、天主教)依然是作为一种核心传统和文化习俗的，可比我们的户口重要多了。教会可以说是西欧中世纪社会的精神领袖，决斗和比武历来是教会强有力的反对对象，基督教基本理论认为："使用刀剑的人将亡于刀剑。"通常为决斗而死者会面临被开除教籍的严惩，基督教的影响虽然赋予司法决斗浓厚的宗教色彩，教会当局对决斗历来不以为然。教皇在很多场合提出要禁止决斗，指出在本质上这是违反基督教非暴力与和平原则的活动，是对上帝的蔑视，虽然人们将此称之为以上帝来裁决。12世纪的一些教会人员认为，决斗凭借武力和军事技艺决定胜负，对体力弱小者不可能是公平的司法程序，是非正义的恶习。教会法对神判法的其他形式以及司法决斗也抱明确的否定态度。到12世纪末，教会规定，即使神职人员请替身参加决斗也构成重大罪行，如果他的替身杀死对方或自己被杀死，该神职人员要按犯有杀人罪处分。比武大赛从产生之初就遭到教会的强烈谴责和禁止，教会法规规定：死于比武者或许可得到临终忏悔和临终涂油，但是，不可举办基督教葬礼，不得在教堂安葬。教会与比武大会是互相冲突了几个世纪的，神学家雅克·德·威崔对比武大赛斥责道："这种格斗是恶意的攻击，是可耻的行为，被击败者遭到伤害，胜者得到的是庸俗的胜利。许多物品被这些粗暴的骑士们挥霍，许多纳税人被无法忍受的赋税压垮，这些赋税用来支付比武大赛的庞大消费，至少比武后的使人堕落的宴会是如此。比武大赛引发了无尽的争端并时常造成杀戮。比武大赛使人相互嫉妒，凡热衷于战争和征服别人的人，都是心术不正之人。"英国编年史家罗杰则为比武大赛辩护道："一名骑士应参加这种作战训练项目，这是绝对必要的，当他投身激烈的战场之前应该反复多次地遭受失败、战斗，再失败、再战斗的过程，这样在激烈的战斗中才能充满信心。"但在1565年，庆祝梵蒂冈绘画馆竣工的主要庆典活动是一场大型的比武，比武大赛由从前教会眼中的洪水猛兽变成了可亲近和利用的社会活动，只是神职人员不得参加比赛，实际的情况我们只能看成一种不了了之的妥协。

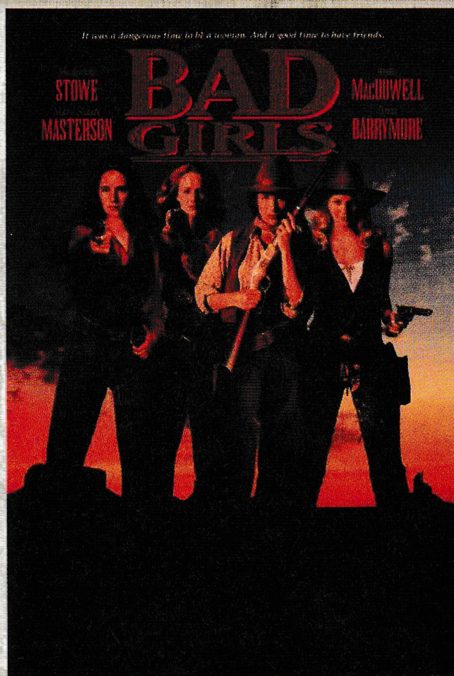


■图为古斯塔夫·多雷所绘的《圣经》插图。

第五章 绅士们为荣誉而战

下面就要进入本文的重头了，也就是近代以后的欧洲决斗。

今天在我们的国家里，私人决斗虽然是非法的，但却是荣誉的；除非有一天正式规定，拒绝决斗的人光荣，而挑起决斗可耻，否则将来会永远如此。因为决斗在许多时候也是出于勇敢，而勇敢的基础则始终是膂力与武术，这些都是权势。当然在大多数时候，决斗却是由于出言不逊，以及决斗的一方或双方怕丢脸而造成的。他们鲁莽性发而不能自持，终于被驱使进行决斗以免有损体面。 ——《利维坦》



◀ 美国“西部大开发”时期的决斗情况并不如好莱坞西部片里那么夸张，这都是借廉价小说的功劳，电影又不断重复这些谎言给大众，到是形成了一个在电影艺术上有相当成就的流派。历史上真正的道奇镇1878年只有五起枪击事件，也是暴力与死亡最高的一年。真正给西部居民带来恐惧的不是稀罕的悬赏大盗，而是下班喝醉了的牛仔们，效果如同鬼子进村。不过既然说到悬赏，说个题外话，白种殖民者和印第安人互相报复的猎取头皮行动到是真正做到了“全民赏金”。

为荣誉而战 1

骑士是因为14世纪大萧条、科技的发展、雇佣兵制度的盛行等原因而退出了历史舞台的，但是骑士精神却被继承下来了，那就是绅士。绅士最早出现于英国，然后扩散到欧洲各国。从词源上看，绅士起源于骑士，甚至在不少拉丁语系的国家这两个词汇是同一个单词，比如caballero，它是西班牙语，也源自拉丁语，原意是“骑术高超的人——骑士”，与西班牙语中的绅士是同一个词汇，caballero在美国英语中也有“妇女崇拜者”、“护花使者”以及“骑士”的说法，从词义上看都是来自于骑士风尚。在英国词典里，它的解释是“A man of gentle or noble birth or superior social position”，即“有身分的、出身高贵的、有较高社会地位的男人”。“绅士指举止优雅、善解人意的男子，有着高标准的文雅举止的男人”。它还可以指“有收入而不需工作的人”。与gentle-man对应的词汇是lady。

骑士们逐渐退出后，绅士们继续着PK，理由也稍有不同，比武除了作为击剑这种竞技运动外基本不再出现，为红颜粉黛而战是有所保留，但更多的，是为荣誉而战，也是我们后世人最为津津乐道的。据1525年，法国国王弗朗索瓦一世侵入意大利，在巴维战败被俘，被迫与神圣罗马帝国皇帝查理五世缔约，并付重金赎身。弗兰索瓦一世获释后，撕毁条约，向查理五世宣战。查理五世在复函中对弗朗索瓦一世恶言相加，指责他不守信义，耻为君王，连普通的绅士都不配。弗朗索瓦认为查理五世侮辱了他的人格，遂向查理五世提出要求决斗。后来虽因故未能进行，此事算是为后世风行的名誉决斗开了先例。

“荣誉”可是个泛泛的概念了，大到民族国家，小到鸡毛蒜皮都存在，近代在法国和俄国这样决斗成风的国家，男人们可以因为任何一个微不足道的原因就拔剑相向，法国就有戏剧讽刺过两位男子因为一只鹅的所有权而进行决斗，这绝不是什么文艺作品的夸张，1837年，两位巴黎法学院的老师就因为如何解释查士丁尼的《学说编纂》上的标点符号应用起了争执，一个坚持冒号，一个固执分号，结果后者用手中的剑赢得这次学术分歧。当时流传甚至这“一生至少决斗过三次才能称为男人”的疯狂口号，在这种行为准则的影响下，悲剧不断发生，如法国的天才数学家加卢瓦的悲剧，1832年5月，21岁的加卢瓦因某个女孩而与朋友决斗而死（一说可能是阴谋，因为这位英年早逝的天才的证人在决斗中背叛了他）。不少狂热的评论家还认为决斗不够血腥，要求减少决斗次数进行真正的决斗，让人死亡或重伤才算数，在两个大贵族间就出现了够血腥的一幕，1870年孟庞西耶公爵决斗中杀死了布尔邦王子，两人因政见不合而决斗，在相距10米的地方用枪决斗，不停地射击，直到王子中弹倒地。

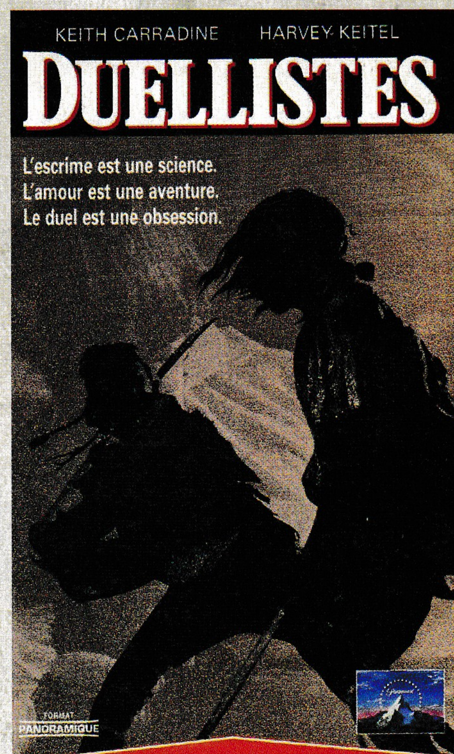
除了传统的“荣誉”“爱情”外，绅士们的决斗还多了一个“政治”决斗，资产阶级大革命后，决斗的风气在法国一度消散，但在王政复辟时期再度抬头，增加了政见不同这个新因素，所以被称为政治决斗。资产阶级取代贵族而代之，成为决斗场上的主角。1836年，著名的共和派领袖阿尔芒·卡莱尔与政敌埃米尔·吉拉丹进行这种性质的决斗，卡莱尔伤重致死。第三共和国期间，1877年冈贝塔与内政部长富尔图，1888年法国议长弗洛盖与布朗热将军之斗，1712年汉弥尔顿公爵与莫亨勋爵的决斗，1809年外交大臣乔治·坎宁与陆军大臣卡斯尔雷的决斗等都是著名的政治决斗。以“老虎总理”闻名的克雷孟梭除了是个决斗能手外，也是个较知名的证人和裁判。除了政治家，撰写时政报刊的记者也是决斗场上的常客，决斗被誉为记者的证书，当时的杂志社的福利设施之一就有击剑室，而且决斗记录保持者多是记者。

欧洲近代最为辉煌的文学界也不安分，两个大文豪屠格列夫和托尔斯泰也曾渡过一场未遂的决斗危机，事情的起因是托尔斯泰批评了屠格涅夫非婚生女儿的“装模作样”，两人开始交恶，开始是口头和书信，最后双方互下了战书，并扬言要来真的，最后在被朋友劝说之下不了了之。写下《猎人笔记》的屠格涅夫在多年游猎中练就一手好枪法，庄园主出生的托尔斯泰不仅是个纯熟的猎手，并且有丰富的实战经验，他们的武艺绝非常人所能比拟，双方若有一方罹难，世界文学史上不是少了《处女地》和《散文诗》，便是失去《战争与和平》、《安娜·卡列尼娜》和《复活》，那将是一件不堪设想的千古憾事。从这方面看，19世纪俄国文学的辉煌，在一定程度上似乎可以说是出于侥幸。1894年，写出《追忆逝水年华》的普鲁斯特因为作家让·洛林在一篇文学评论中用“性变态”冒犯了他，造成两人在默东森林用手枪决斗，幸而子弹都未命中目标。



▲一般规定只有在军队在役或服过役的军人才会使用杀伤力较大的马刀，其他人决斗使用的剑则被嘲笑为“牙签”。有的国家宪兵队只招收至少决斗过一次或者发誓在年内进行一次决斗的人。军营里的决斗甚至被当做新兵的启蒙仪式。随军牧师如果拒绝为决斗而死的人祝福，很有可能会遭到报复。

拿破仑时代后，现代民族国家的概念开始形成，拿破仑王朝的覆灭和普法战争让法国落败，期间就都开始流行一种“民族主义决斗”，爱国者们会刻意的找占领军军官决斗，并一心杀死对方。天才作家莫泊桑还撰写了一篇短篇小说《决斗》，故事讲述一个被迫起来奋不顾身表现民族骄傲的男人，他是一个大腹便便的商人，用决斗的子弹干掉了一个羞辱他和他法兰西祖国的普鲁士军官。作家的用妙笔为法国在色当战役报了仇，当然这只是象征性地……除了极端的民族主义外，决斗也在现代知识分子诞生标志的德雷福斯案中大放光彩，除了左拉等知识分子用笔和良知为犹太人叫屈外，绰号老虎总理的克雷孟梭乃是直接拿起手中的剑为良知而战。甚至我们以人道主义为纲领的雨果在年轻时也陷入过决斗旋涡中。拿破仑手下的众多将军们也是爱好决斗的疯子，哪怕他们身居高位。戴坦将军就是被雷尼耶将军的子弹打死的，埃克塞尔芒将军在决斗中杀死一位俄国外交官，还有个具有传奇性的例子就是，在百日复辟期间，多尔加诺和波奈两位将军发生交锋，结果是后者因为保存在背心口袋中的一枚五法郎硬币而保住了性命。



▲这是在嘎纳电影节上获过奖的影片《决斗者》，它取材于两名拿破仑军官的真人真事，他们两人在1794～1813年的19年间反复决斗，从剑到枪，而他们的官衔也不断上升（同一军衔才能决斗），到最后终于要分出胜负时，胜利者罢手了，双方和解。他们已经是为了决斗而决斗，当初的事情的起因倒是被遗忘了。

外篇 诗人之死

普希金的决斗说起来颇为悲壮且富戏剧化。

一般市面上流转的说法无非是把诗人当作一个受贵族阴谋陷害的文弱书生，并对万恶的“决斗”进行唾弃，鄙视普希金夫人的不忠，哀叹伟大诗人的早逝。阴谋可能有，但同时拥有黑奴和皇族血统的大文学家普希金可绝对不是什么手无缚鸡之力的文弱书生，他在南俄流放期间就卷入过两位数的决斗并活了下来，他会因为对观看戏剧内容不满意，选曲不符合自己的审美叫别人“到郊外去”。杀死普希金的“凶手”叫丹特斯，法国男爵，沙皇的禁军上尉，是称号地球上拥有最大阳具的男人（和某修士并列），据说是因为受沙皇尼古拉一世密令来勾引普希金娜夫人的。不过这个据说并不重要，因为美丽被誉为“圣彼得堡的天鹅”的普希金娜夫人可能并未真正红杏出墙，但喜欢热闹，积极参加聚会活动的她，被传和丹特斯上尉的绯闻就是事情的起因（不排除阴谋者散布），一个生性狂傲的天才肯定是无法容忍一顶绿帽子的，他要用非法决斗的方式，维护家庭的清白和荣耀。

决斗是在下午开始的，圣彼德堡郊外银装素裹，在裁判的公证下，丹特斯获得了首先开枪的权利，死一般的静穆下，一声清脆的枪声响起，第一枪没有命中，很快，按照约定，丹特斯瞄准了第二枪，胜过一次次决斗的普希金再没有那么幸运了——“这个无情的光荣的俘虏，看见他的末日近在眼前，在决斗中，刚强而镇静地，准备着迎接致命的铅弹。”诗句终于成了现实，他被射来的子弹击倒了，瞬时鲜血浸染了他四周的雪，一个瘦弱的身躯重重地摔到在地，诗人顽强的支起身子喝退了赶过来副手和医生，自以为胜利丹特斯也想过去，但桀骜的诗人愤怒的大声喊道“别过来，我还能开枪，我还有这个权利”。在雪地里，一手撑地一手持枪的诗人开了枪，丹特士上尉应声倒下，身受重伤的诗人宣布放弃给予倒地的情敌第二枪……

丹特斯的伤势并不重，而普希金中的则是致命伤，痛苦了三天三夜，喜爱他的群众更为这个俄罗斯文学的初恋祈祷三个昼夜，但命运是无情的，俄罗斯的伟大太阳最终还是陨落了，不过他在弥留之际，原谅并宽恕了自己那因为美貌而惹祸的妻子。普希金为决斗而死是把红颜祸水的浪漫主义发挥到了极致，据说真正垂涎他妻子美貌的是沙皇尼古拉一世，不论说法是否真实，历史和后人已经给事件做出了最终裁决，再没有皇帝了，但诗人不朽，沙皇村也变成了普希金城。

另外诗人笔下的《奥涅金》决斗是封建社会的遗产，是在司法决斗逐渐绝迹、贵族混战不再流行的时代出现的一种社会恶习。普希金死后，莱蒙托夫愤而创作出《诗人之死》，指出杀害普希金的凶手是俄国上流社会。这首长诗使莱蒙托付一夜成名，也使他成为沙皇等人的眼中钉。1841年，一些仇恨诗人的彼得堡贵族唆使青年军官马尔蒂诺夫与莱蒙托夫决斗，结果诗人饮弹身亡，年仅27岁。



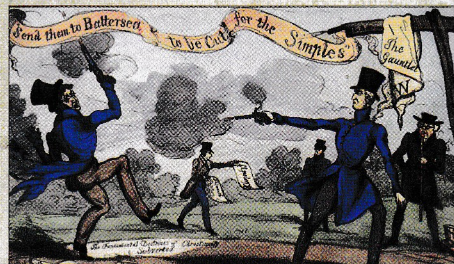
▲普希金的雕像，表现诗人正在思考时的样子。

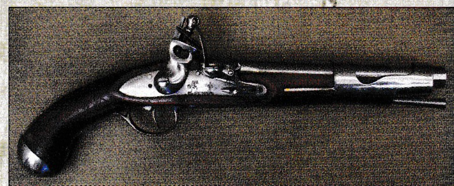
刷荣誉 2

玩过《魔兽世界》的朋友肯定对“刷荣誉”印象深刻，这是通过敌对玩家互相串通作弊换取装备的一种交易。言归正传，1830年后，死于决斗的日人开始大量减少，大部分决斗的组织者都心照不宣地减少危险，如果不是在作弊，那么就是在减少这种习俗的荒谬死亡，人们开始奉行第一滴血就中止战斗的原则，换句话说就是不在乎是否要杀死对方，这个通常被解释为绅士风度的一种体现，并且在当时人们的价值观里，决斗的意义仅在于洗刷或是证明什么，结果到不重要（除非出现悲剧性的伤亡，但这是另一回事），只要敢于上场决斗，不管是冒犯者和被冒犯者都能获取认同和赞赏。“俄罗斯轮盘赌”没有在全欧流行就是个好例子，著名的裁判夏多维拉尔说名誉让人冒生命危险，但不是玩弄生命。换种价值观来看，这其实已经相当荒谬滑稽了，且其中也有相当大的猫腻。

决斗首先是绅士们的疯狂游戏，是有一定社会地位的人才能进行的，普通人也许决斗，但可不会有人关注你。决斗开始成为获取名声和提升地位的一种快捷手段，莫泊桑的《漂亮朋友》和司汤达的《红与黑》的男主角都为提升自己的地位策划过决斗——作弊的那种。这可不是作家在诬蔑，而是对现实的讽刺和纪实。我们可以从武器中找到一些小手段的证据，在当时，双扳机，凹槽手枪总能很准地命中目标，因此人们开始习惯于使用一种鞍型手枪，这种手枪会自动摆动，几乎不可避免地偏离瞄准线。如果在枪管中填入预先计算好的火药和特别子弹，则像《决斗生理学》中记载的那样，子弹打入身体，但会非常轻，不会穿透皮肤造成可怖的伤口，人们还放弃双方迎面前行随时开枪的原则，并用侧身的姿态保护身体和心脏，另一方面，头与脖颈的一部分也被所持的向天武器本身所保护。用剑的话，通常奉行第一滴血收手，一般付出轻伤的代价就能完成一次决斗。


▲决斗不是被法律认可的制度，自然不会有详细的规范，但有一定的潜规则，并非无规则的互殴、打群架。也有知名决斗者写的《决斗随笔》这种小册子来给决斗者参考。



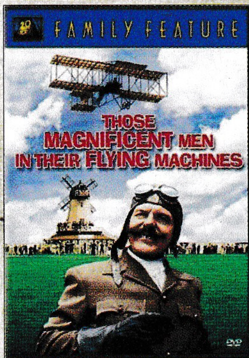


中世纪骑士击剑都戴白手套，他们往往会因为在一个公开场合，其中一方在言辞或行为冒犯了另一方，另一方认为自己的人格尊严受到侮辱，为了挽回尊严，他可能会向对方扔过去一只白手套，表示挑战。于是白手套就成了击剑的象征，进而延伸到成为决斗的象征，白手套成了挑战的代名词，延续成习，即便后来人们不再使用刀剑之类的冷兵器改用枪支以后，白手套的含义依然不变。对对方说“向我赔礼”，“您愿意和我到郊外去吗？”也是向对方下战书的方法，还可以请朋友做证人去通知对方或送去决斗书信。

当一个人决定向敌手挑战时，还要组成助手班子，通常由自己的朋友和双方认可的德高望重的绅士担任，助手班子由二人或三人组

成，其中一人称副手，其余称证人。助手班子除了将挑战书送交敌手。被挑战者如接受挑战，也会组织自己的助手班子。助手班子的任务有二：一是协助安排决斗，二是设法居间双方调解。双方的助手班子应尽快会面，讨论确定谁是受侮辱者，侮辱的等级和决斗的时间、地点、武器等具体安排。如果有需要，助手班子还要上法庭作证。双方各聘一名医生连同助手班子来到现场，由事先指定的主持人安排抽签，确定双方的位置。此时，双方的助手班子尚可作最后的努力，敦促双方体面地和解。双方的助手绝对不许参与决斗，此项规定有时也会遭到破坏，并带来更大的伤亡——为了表明自己没有辜负朋友的信任，双方的助手也开始在决斗中大打出手，致使决斗变成一场混战。

早期决斗中最常用的武器是剑，偶尔也用刀。剑分长剑和短剑两种，通常仅用其中一种；如兼用两种，斗士右手持长剑，左手持短剑。十八世纪，决斗场上出现了火枪，但起初枪的命中率不高，致死致伤率反而低于剑。据1836年对200次枪斗的统计，死亡率为三十分之一，负伤率为六分之一。所以枪斗初期，往往先以枪互射，接着再斗剑。使用武器一般以按事先规定的优先，选择武器也要考虑对方身体是否残疾，这不适合对方用剑，属于应回避的。用枪是双方按一定方式(如猜单双)公平博取首发权，轮流举枪射击，也可以由法令官报数后同时开枪。





▲在美国喜剧片《飞行器里的好小伙》中，也有一场热气球上的决斗，当然，结局比较搞笑。

另外决斗也不限于陆地上，1908年就有两个人在空中决斗，他们乘坐热气球在空中用枪互射，结果一方因为目标太大气球被击破，证人和决斗者全部坠地死亡。

任何作弊的行为，任何不遵守名誉法则的行为将导致在同代人看来比坐牢更坏的惩罚，违背者将在其圈子里完全名誉扫地，每位决斗者都需要最大限度的利用约定法则给他们留下的空白，但条件绝不能越过坦诚勇敢的底线。一位叫安德列的名记者曾和某先生决斗，安德列先生惊讶的发现他无法刺伤对方，因为对方穿着巴黎所有的报纸做盔甲，证人们马上停止了双方的决斗，安德列居高临下的藐视道“很感谢，我不会和一个报刊亭战斗。”此后，他的对手遭到同时代人的轻蔑，再也没抬起头来。

3 决斗的湮灭

决斗经常是嗜好而非名誉之事，品行端正者正丧命于道德败坏或嗜好决斗行为者之手是不公正的。被蠢人烦扰已经够难受了，何况还要被其杀死。在一场争论中，一个人越是不对，他越是有把握用手中的剑来论理。

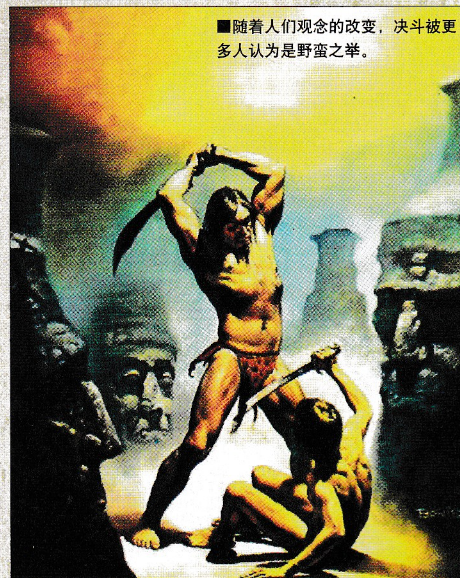
——18世纪末德利捏王子写到

15世纪后，骑士阶层逐渐消亡，在世俗法律里面决斗都是非法的，甚至在决斗最多的法国也是。1566年，法国国王查理九世发布了一道严厉的法规：任何参加决斗的人都要被处以死刑。之后法国亨利四世也颁布法律禁止，但依然没起到任何效果，贵族和绅士们依然我行我素，再之后的强力反对者是黎塞留，这位红衣主教以强化王权为目的，说服了国王易十三严禁决斗，对违禁者处以没收财产、革职、放逐直至死刑的惩罚。1624年，贵族蒙莫朗西伯爵进行第22次决斗后被判服刑，1627年再次参加决斗，被黎塞留处死。决斗之风稍有收敛，但依然未能根绝，黎塞留最后只能在其《政治遗嘱》对此只能表示妥协，认为既然禁止不了，那就只有想办法减少它发生。到了启蒙时代，涌现出了一大批以理性思考为哲学纲领的先知们，例如卢梭，他在《新爱洛伊斯》中就写到：“不要把荣誉的盛名与这种把一切品行都赋予剑尖的残酷偏见相混淆。”还有另一个法国启蒙运动的领导者伏尔泰，他在年轻时因某贵族对他的一句人格讽刺，而提出与贵族决斗，不过贵族没有理会他这个当时还不够出名的小牛犊，反派遣手下痛揍了他一顿，之后伏尔泰算是看透了世态炎凉，从此成为决斗文化的坚决反对者，他称决斗为“可怕的习俗”，先哲们虽然用笔和思辨在反对剑，不过在启蒙运动各派思潮综合后诞生的第一个人类新式国家——美国就遭到了最严峻的讽刺，美国建国后就立法禁止了决斗，但两位开国元勋——《联邦党人的文集》的作者、美国宪法的参与制定者汉弥尔顿(10元美钞上印的就是他的头像)和当时的美国副总统伯尔因政治分歧而发生决斗，46岁的汉弥尔顿在决斗中受伤而亡，尽管没有人受到法律的制裁，但胜利者还是因为舆论压力最后被迫流亡西部，后世考证证明死者是朝天开枪的，胜利者也无意杀人，也许悲剧只是意外，但解决矛盾冲突使用暴力，只能认为旧风俗的烙印实在是太过深刻。再之后的美国第7任总统安德鲁·杰克逊，到是据说一生中参加过一百次决斗。

美国革命之后，法国大革命如暴风骤雨般来临，期间决斗一时沉寂，但期间又开始回火，拿破仑称帝期间，对决斗也开始进行严厉打击，但他手下的将军们的疯狂决斗到是在给这位不可一世的皇帝进行发难。到了19世纪左右，欧洲各国基本上很难发生决斗了，各地开始司法制度渐渐完备，荣誉法庭起到了很重要的作用，偶尔只有军队里有保存决斗的习惯，普通人决斗会被处以流放甚至绞死等重刑。法国的《决斗随笔》一书在英国出版，立马遭到了1840年的英国人嘲笑，决斗逐渐被多数国家看成野蛮的习俗。只有法国人保留了，并且越境决斗在他国。

真正让决斗沉寂的最重要是因为第一次世界大战，一战是人类历史上首次最血腥的战争，是一场巨大的集体悲剧，当时流传着一句让无数人只能陷入缄默的话“一名军人的死亡还不如动物园死亡一头大象吸引人”，在战壕、毒气、机枪这些“绞肉机”下生还的人开始真正发现争斗的恐怖本质。很自然，用荣誉做假面具的决斗导致的死亡实在可笑到让人无法容忍了，人的生命找到了神圣的颜色。

此外，群众运动和意识形态的兴起也是决斗被抛弃的原因之一，人们逐渐被整合到民主主义、共产主义、法西斯主义中去了，作为个人主义的最极端产物，决斗实在是已经落后于时代了，更别提二战后冷战时期两极分化，启蒙时代以降的现代人权概念在理性上更是直接推倒了它，法制制度的完善在程序上把决斗送上了绞架，哪怕它昨天作为法制制度的补充。马赛市长加斯东·德菲尔在1947年和1967年又参与了两次决斗，但这已经成为被舆论和群众反对讥讽的经典案例了，决斗至此已经显得太不合适宜了。就如路易·昂德里在他的回忆录中哀叹昔日的决斗议会道“人们用拳击运动代替了枪和剑来解决议会争吵，历史的车轮再不会回去了。”



■随着人们观念的改变，决斗被更多人认为是野蛮之举。

外篇 剑与枪决斗

决斗时用剑还是枪？除了规则不同，也有较大的争议。两种思想互相对立，各有理由，焦点通常是对决斗之中"偶然"本身的定义。

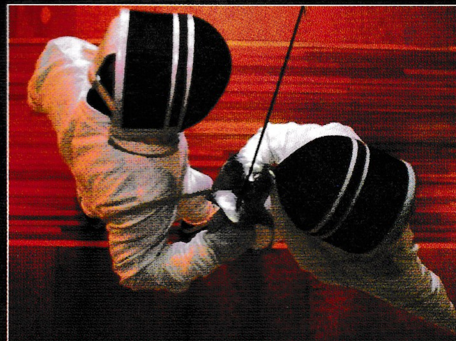
文豪莫泊桑是枪的拥护者，他认为"用枪决斗在于把决斗在他看来所代表的偶然性推致极端，而不是半道发生自相矛盾。既然决斗是一种'人类愚蠢所造就的愚蠢必要，那么今后只有一种决斗形式是逻辑的，既是用手枪决斗。'"既然决斗无论如何都是对正义和逻辑使绊，那就应该保持由上帝裁决的特征，那就是天意和偶然。""剑太有利于善于使剑的人了，相反，使用手枪则可以使年老、肥胖、笨拙、身体残疾等不利条件消失。"

名剑客奥古斯丁・格里滋耶说："剑是勇士与绅士的武器，是照耀祖国伟人们的历史遗产。人们常说查理曼大帝之剑、拜亚尔之剑、拿破仑之剑，谁曾说起他们用手枪？有人用手枪顶着别人脖子逼写假汇票，在树林暗处拦截马车，破产者举枪自尽……手枪……呸！快拿起剑吧，她是男人的伴侣、密友、情人，她维护其荣誉或为其复仇。"不少传统人士认为，高庐人都配剑，剑是最有法国味的武器，枪则是不太严肃的武器。

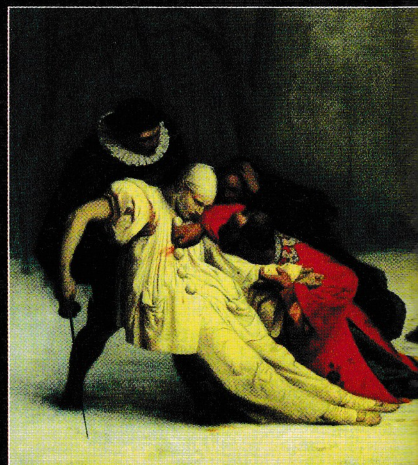
科学方面的争论也有，例如1890年，法国的夏尔・泰斯医生撰写的博士论文写道："子弹造成的伤口会以令人惊讶的速度愈合：简单的抗菌包扎常常就足够了。子弹出膛时的高温能使其具有杀菌效果，造成的内伤比较轻。"当然反对者讽刺他道"把剑侵在苯酚中就能做到消毒了。"

用枪的话，决斗的距离也有讲究，一般是25步或20步，深仇大恨的仅有10步或12步。标准是25步，最多30步，如果超过则是"犯规"。







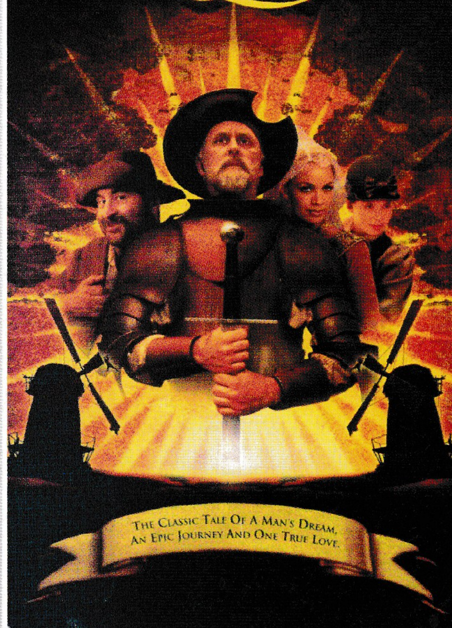


1878年，法国的冈贝塔与当时内政部长富尔图因为政见不和而发生争吵，然后升级为决斗，双方选择了35步的距离用枪决斗，结果未出现伤亡，但当时的舆论可就不能轻饶他们这种犯规行为，一致用尖酸刻薄的语言嘲笑他们二人胆小(可怜的冈贝塔先生在四年后死于擦拭枪支时的走火)。当时《伦敦时报》如此嘲讽道："35步距离外发射的子弹轨迹飘忽不定，如果证人们没有藏好，倒是他们可能冒真正的危险。"马克・吐温还就此事写过短篇小说《法国人大决斗》。

用剑也有默认的潜规则，并且不能违反。用剑的话，另一只手禁止提供任何帮助，除非都采用双剑。

1886年，写下《犹太法国》的反犹人士德鲁蒙因为和报纸《高卢人》的主编梅耶发生口角而决斗，梅耶先生在决斗中"不大光彩"的用不拿剑的左手拨开了对方的凶器，并导致比剑变成扭打肉搏。这事最后变成了巴黎社交界上最惊人的丑闻，这件事除了让梅耶先生终身受辱并内疚外，还被法国反犹分子利用成为政治事件，期间还有人写下了《著名的左手》来讽刺当时的左翼势力。从1870年开始，意大利人就上门挑战，在巴黎的爱丽舍宫与法国剑士比武。20多年间，两国在巴黎的各家体育场、剧院厮杀多场，一度是当时法国市井生活的一件盛事。

最后再提一下击剑。击剑是在决斗文化下诞生的运动。击剑的礼仪规定禁止把相互切磋叫做实战，但一旦出现意外，只能自己承担一切后果。1926年的奥运会，二个击剑手在冠亚军的争夺战之后，不服裁判判决，遂在赛后，又进行了一场轻伤决斗。意大利和法国一直在为击剑的起源争论不休。



尾声

2002年伊拉克副总统提议布什和萨达姆通过决斗解决分歧的新闻在今天看来起来肯定是个笑话，但在开篇谈的外交官可不是，并且在2004年，德国出现了200多个学生决斗团体，称为"汉诺维拉联谊会"，成员多半来自德国上层阶级的白种人，且全部都是男生。这些成员左前额通常有决斗造成的疤痕，因为决斗对峙双方多半用右手使剑，而疤痕就是德国血统的印记。这些迹象都表明，虽然实体已经消亡，但灵魂作为文化却是永远承传下去了。

大概，决斗作为战争的最后牺牲品而消失，它是旧时代浪漫主义遗产，再在今天已经显得不够和谐，但就像唐吉诃德的骑士精神能引起人们共鸣一样，给后世感动的，不是那冲击风车的愚行，是那伤感的内心渴望。

作者特别感谢F・U 罗格纳和captoon两位提供资料和修正。

7th

特别企划

2006年度第七届 日本街机游戏大奖

日本街机游戏大奖距今已经有七个年头了，提名以及获奖的街机游戏都是由日本专业街机媒体与玩家一起共同评选的。第七届日本街机大奖是为了表彰2005年10月1日至2006年9月30日在日本国内上市的优秀街机游戏，它表达了玩家对优秀街机游戏的感激以及对游戏业界多方面的谢意。考虑到对今后更多优秀游戏制作的帮助，设立的奖项除了日本街机游戏大奖之外还有其他的奖项，现在就让我们来看看各部门到底都有哪些游戏获奖了吧。

■编/译 邪魔天使

日本街机游戏大奖提名

2005年10月1日至2006年9月30日的所有街机游戏都是其提名对象。

最佳画面奖提名

该奖颁发于拥有最优秀画面效果的作品，评选标准为该游戏的画面是否适合游戏的内容。

《VR战士5》(含REVISION1)
《VR网球3》
《超龙珠Z》
《半条命2 生存》
《北斗之拳》

最佳演出奖提名

该奖颁发于拥有最佳演出效果的作品，评选标准为故事、动画、世界观、游戏方式等能引起玩家兴趣的内容。

《北斗之拳》
《化解危机4》
《三国志大战2》(含2.01版)
《机动战士高达SEED DESTINY 连合对扎夫特 II》
《式神之城III》

最佳游戏音乐奖提名

该奖颁发于拥有最佳音乐效果的作品，评选标准不仅是游戏中的音乐，还包括音效等多个要素。

《铁拳5 暗之复苏》
《DanceDanceRevolution SuperNOVA》
《多鲁亚加在线 THE STORY OF AON》
《beatmania II DX13 DistorteD》

最佳框体奖提名

该奖颁发于不管是专用还是泛用，而在所有街机电视游戏框体中拥有最佳设计、机能的框体。

《半条命2 生存》
《机动战士高达0079 卡片创造者》
《马里奥赛车 ARCADE GP》
《投球王国GASHAAAAN》
《化解危机4》

最佳投币率奖

以2005年10月1日至2006年9月30日发售的所有街机为对象，将其颁发于拥有最高投币率的作品。

最佳创意奖提名

该奖项颁发于拥有最新的创意的作品，评选标准为一款作品的所有方面。

《VR战士5》(含REVISION1)
《多鲁亚加在线 THE STORY OF AON》
《COBRA THE ARCADE》
《超龙珠Z》
《Trigger Heart —Exelica—》

读者人气奖

以2005年10月1日至2006年9月30日发售的所有街机为对象，由读者投票选出。

最佳角色奖

以2005年10月1日至2006年9月30日发售的所有街机中登场的角色为对象，颁发于读者投票最多的角色。

最喜欢的厂商奖

以所有街机制作厂商为对象，颁发于读者投票最多的厂商。

日本街机游戏大奖





铁拳5 暗之复苏

Bandai Namco Games







绝高的人气，连续两年获奖！

继第六次《铁拳5》获奖之后，《铁拳5 暗之复苏》不负众望继续摘取了大奖的桂冠，发售一年依旧有无数玩家加入到《铁拳》的阵容里来，一直处于投币率的领头地位。另外，两名新角色的追加以及平衡性的调整也牢牢抓住了玩家的心，可以说该作品获得最佳游戏大奖是众望所归。





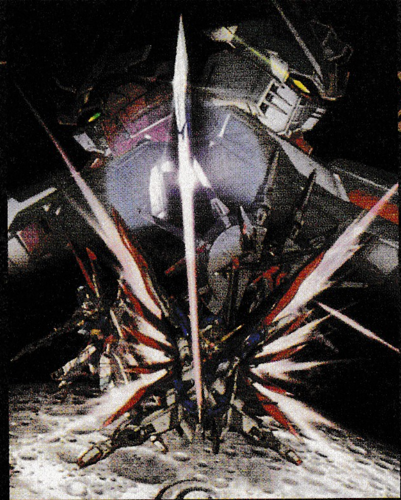


制作厂商感言

继去年的《铁拳5》获奖今年再次荣获此殊荣，我们感到很高兴。能够获得该大奖，与广大玩家的支持是分不开的，我们感到非常光荣。今后我们不会为获得该奖而沾沾自喜，我们会更加努力地为玩家奉献更加精彩的作品，请大家以后继续支持我们。（Bandai Namco Games 铁拳制作小组全体人员）

日本街机游戏大奖 第二名





Bandai Namco Games
机动战士高达SEED DESTINY
连合对扎夫特 II

抓住年轻人心的高达

本作相比前作能使用的机体大幅度增加，以最新的高达动画《机动战士高达SEED DESTINY》为题材，机体也是紧跟动画，而且发售时期也与动画紧紧相扣，游戏中也有许多对FANS而言有趣的要素。本作延续了前作备受好评的速度感和操作性，再加上新的系统觉醒系统的加入，所以让对战更加激烈。

制作厂商感言

能够获得街机游戏大奖第二名我非常感谢大家对游戏的支持，也非常高兴。今年算是高达游戏获得成功的一年，即使不是一年战争的作品但能获奖说明我们在开拓新的玩家层方面还是取得了一定成效的。来年我们会继续努力，敬请大家期待我们新的表现。(Bandai Amusement本部 企划小组组长 马场龙一郎)



读者人气奖 第三名



三国志大战2
SEGA

新要素拓宽了玩家层

划时代的操作方式与在线对战，这是前作的基础，也是最受注目的部分，本作延续了前作的这些特点并加入了新的卡片和进行了系统的更改。另外，由全国在线对战这一游戏特性衍生出来的专门SNS也让本作突破了游戏的框架，让玩家之间的交流变得更广。





制作厂商感言

能够获得大奖第三名，非常感谢大家的支持。“《三国志大战》系列”会进一步进化，我们相关开发制作人也正为之而努力。今后我们也许会善意地违背大家的意愿，设置更多的障碍和机关，以此让大家在玩的时候体会到游戏的另一种乐趣。(SEGA《三国志大战》宣传部)



最佳画面奖

Virtua Fighter 5

VR战士5
SEGA





LINDBERGH 带来的美丽画面

本作采用了最新的基板LINDBERGH，让从《VF4》就备受好评的优美画面进一步得到提升，无论是游戏的背景还是人物流畅的动作，都看上去与现实很接近，特别是开场动画，看上去就像真的一样。

制作厂商感言

能够获得最佳画面奖我感到非常光荣，显示器改成高清屏幕、基板也采用了最新基板LINDBERGH，这让游戏的画面表现更丰富了，而且也让画面制作的思维方式发生了改变。虽然在制作的时候我们尝试了很多都失败了，但这一切都是有价值的。我们预定以后还会有新的道具增加，这些道具的画面表现也不会对不起最佳画面这个奖项，敬请大家期待。(SEGA《VR战士5》设计总监 川越康雄)

最佳演出奖

北斗之拳
SEGA



制作厂商感言

我们自己就是原作的FANS，所以在名场面、名台词上下足了功夫。不过虽然做了这么多，但我们还是有些不安，最后大家能够接受我们很高兴。借此向各位支持本作的玩家道一声谢，希望大家多多支持我们。(SEGA《北斗之拳》制作人 世山邦雄　调试员 藤井德人)



独特的表现是看点之一

本作是选入2006年"斗剧"的完全新作2D格斗游戏，死兆星系统、容易的连续技组合以及一击必杀的奥义，这些崭新的系统让人眼前一亮，而游戏的表现也再现了原作的气氛。画面方面本作有其独特的一面，特别是发动一击必杀的特写这一再现原作角色的设定让游戏更加华丽，从而使本作在2006年斗剧上取得了巨大的人气。

最佳音乐奖

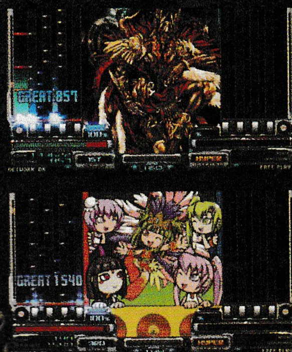
beatmania IIDX 13 DistorteD

Konami

beatmania II DX13 DistorteD

能看到系列未来走向的一作

游戏中通过"CARDINAL GATE"选择的曲子可以说是本作的"四天王曲目"，而且游戏中有许多让人印象深刻的曲子，让人一听到这首曲子就会立刻反应出来是《DistorteD》。而基于本作，《beatmania II DX》的作曲者现在又有许多新的曲子正在制作中，所以将来大家会听到更多的乐曲。







制作厂商感言

能够三年连续获得最佳音乐奖这对音乐游戏而言是一个巨大的荣誉，对于制作了这么多优秀曲目的作曲者以及依旧保持创作热情的音乐制作人我们表示衷心的感谢。现在我们正在制作的《beatmania II DX14 DistorteD》也一定不会让广大玩家失望的，也请大家继续支持它。(Konami beamani 制作人 荫山忠生)

最佳框体奖



Banpresto
机动战士高达0079
卡片创造者



制作厂商感言

毕竟这是高达的框体，所以最后就决定这么做了，而且提出这个概念已经有两年时间了，我认为我们能够获得该奖是大家的支持和制作人员全员的努力。明年我们就要推出对应网络的《0083》了，到时也请大家多多支持。（Banpresto 马场龙一郎）

高达的巨大冲击！

在巨大的屏幕旁配有高达与夏亚专用扎古的胸像，像这样具有视觉冲击力的街机框体以前是从未出现过的，而且让人一目了然这就是"高达游戏"，可以说这个框体对整个游戏的推动起到了不小的作用。



提供了新的玩法

《VR战士》到了五代要说新要素的话就是VF.TV，带有实况功能让比赛更加流畅。另外从《VERSION A》开始尝试活动举办支援模式，虽然该系统现在还不成熟，但今后版本一定会有提升的。

最佳创意奖



VR战士5
SEGA

制作厂商感言

做VF.TV和做一款游戏一样，都是非常费时费力的工程，对于玩家给予它的评价我还是感到比较满意的。不仅是对战节目、排位节目，还有现在正在放映的"VF情报局"、"今日VF"等实时节目今后也会越来越多，敬请大家期待。（SEGA《VR战士5》制作人 片桐大智）





最佳投币率奖



铁拳5 暗之复苏
Bandai Namco Games

东西·日韩热战至今未衰

作为街机游戏大奖的得主，《铁拳5 暗之复苏》获得最高吃币率是毫无疑问的，从稼动开始到现在已经经过了一年时间，但这股热潮并没有消散，反而越来越激烈，在投币率上一直处于前列。2007年1月还邀请了韩国的高手进行对抗赛，看来"铁拳热"会一直持续下去。



制作厂商感言

能获得最佳投币率大奖非常感谢大家的支持，《铁拳5 暗之复苏》获得成功我想与两名新角色是分不开的，动作华丽极具魅力的莉莉能抓住男性玩家的心，而德拉贡诺夫则吸引了喜欢帅气角色的玩家。正因为如此，《铁拳5 暗之复苏》能得到大家的喜爱，最后能获得这个奖项，所以我要再次感谢大家。（Bandai Namco Games 铁拳制作小组）

名次	游戏名 厂商名	Pts.
1	铁拳5 暗之复苏 Bandai Namco Games	953.6
2	三国志大战 SEGA	706
3	DrumManiaV2 Konami	648.4
4	格斗之王XI SNK Play More/SEGA	578.9
5	北斗之拳 SEGA	514.8
6	世嘉网络对战麻雀MJ3 SEGA	504
7	机动战士高达0079 卡片创造者 SEGA	490.9
8	Pop'n music 14 FEVER! Konami	476.8
9	麻雀格斗俱乐部5 Konami	471.4
10	GuitarFareaksV2 Konami	408.4
11	QUIZ MAGIC ACADEMY III Konami	404
12	beatmania II DX 13 DistorteD Konami	385.6
13	Quest of D Ver.2 护符的继承者 SEGA	321.5
14	WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2004-2005 SEGA	317.1
15	超龙珠Z Banpresto	291.1
16	机动战士高达SEED DESTINY 连合对扎夫特 II Banptesto	267.2
17	化解危机4 Bandai Namco Games	267.2
18	筋肉人 Banpresto	229.2
19	VR网球3 SEGA	221.6
20	太鼓之达人8 Bandai Namco Games	216.1

读者人气奖







Pop'n music FEVER！
Konami

读者人气FEVER 轻松游戏是魅力

“《pop'n music》系列”一贯以每作都有大量原创乐曲而被玩家所喜爱，本作当然也不例外，再加上每作都会有新的角色加入，所以加入该系列阵营的玩家也越来越多。游戏上手容易，在投票中有很多女性玩家的投票。游戏的这种上手容易但进阶需要努力的设定深深吸引着玩家，这与获得这样的成绩是密不可分的。







制作厂商感言

《Pop'n music FEVER！》能够获得本此街机游戏评选的读者人气奖，我和《Pop'n music》的制作团队都感到非常高兴，本作的一切都是新的——粉红色的画面配上粉红色的框体、新的曲目和新的活动，所有的一切都具有挑战性，到发表的时候还很紧张呢。现在能得到广大玩家的支持这是对我们的一种鼓励，pop大会还没有结束！（Konami beamani 制作人 masaru）

玩家之声

乐曲素质高、数量多，网络对战系统非常好。（香川县 牛野）

女孩子也能很轻松上手，乐曲的类型也很丰富，让人百玩不厌。（琦玉县 菅原）

音乐非常棒，角色也很有魅力。（东京都 山谷）

小孩子大人都可以玩，操作也很简单。（北海道 松叶）

与其他音乐游戏不同，上手很容易。（静冈县 山本）

和《狂热战士Pop'n 14》不一样呢。（神奈川县 前田）

读者人气奖 第二名



三国志大战2
SEGA
725.9Pts.











玩家之声

象兵、战器的追加以及武将能力的变更产生了新的战略战术，这让游戏的趣味性备增。（大阪府 吉田）

追加了“群雄传”，这增添了对战以外的趣味性。（宫崎县 上野）

也只有在游戏中才能看到那些在历史中没出现过的女性角色的英姿。（冈山县 松田）

能够与其他玩家联系在一起，这又让我感到像是回到以前街机游戏室一样，这种感觉非常棒。（山形县 大场）

玩起来高兴，看起来高兴，收集起来高兴。（冈山县 真野）

不知什么时候我也开始看《三国志》了，感到有些不可思议。（千叶县 山本）

感觉费用还是有点高，但即便如此游戏太有趣了，不能自已。（熊本县 田中）

三国的人气经久不衰

相对于重视对战的前作，本作单人用的“群雄传”内容非常充实，这为拓宽用户群起到了积极的作用，每个武将都设置有自己特有的战器，所以即使长时间玩也不会感到枯燥。

制作厂商感言

感谢广大玩家对《三国志大战2》的支持！大家的声援太猛烈了！能够获得人气大奖第二名都是大家的功劳！制作小组的成员感动得都要尿裤子了！当然，“《三国志大战》系列”现在才刚刚开始，我们还要大干一场呢！与相关人员一起，今后我们会更废寝忘食，现在才是真正的开始！（SEGA《三国志大战》宣传部）

读者人气奖 4～20名

名次	游戏名 / 厂商名	Pts.
4	QUIZ MAGIC ACADEMY 3 Konami	662.4
5	beatmania Ⅱ DX13 DistorteD Konami	577.9
6	格斗之王XI SNK Play More	535.6
7	VR战士5 SEGA	521.5
8	式神之城III Alfa System	429.9
9	北斗之拳 SEGA	429.8
10	铁拳5 暗之复苏 Bandai Namco Games	408.7
11	机动战士高达0079 卡片创造者 Banpresto	373.5
12	灵魂能力III ARCADE EDITION Bandai Namco Games	359.4
13	Trigger Heart —Exelica— 童	317.1
14	旋光之轮舞 Grev	274.8
15	DrumManiaV3 Konami	232.6
16	合金弹头6 SEGA	211.4
17	多鲁亚加在线 THE STORY OF AON Bandai Namco Games	201.3
18	DanceDanceRevolution SuperNOVA Konami	190.3
19	粉红甜心～铸蔷薇之后～ Grev	183.2
20	化解危机4 Bandai Namco Games	176.2

日本街机游戏大奖 第三名





Banpresto 718.8Pts.
机动战士高达SEED DESTINY
连合对扎夫特Ⅱ

玩家之声

高达游戏的最高峰。操作感、节奏感、演出效果……一切都是高水准。（福冈县 龟崎）

使用机体、觉醒类型的增加让游戏的战略也增加了。（宫城县 柴田）

在充满速度感的战斗中即使只是移动机体也非常有趣。（熊本县 城田）

与不擅长格斗游戏的朋友也能很开心地玩，感觉非常满意。（枥木县 黑岩）

即使输得很惨，但有趣的东西玩起来依然很有趣。（神奈川县 武松）

与不是原作FANS的朋友也能很好地融入游戏之中，感觉非常好。（茨城县 冈野）

让你想去尝试的作品

抓住FANS的心的精彩演出效果、极具速度感的战斗、流畅的机体动作，这是这款游戏最吸引人的地方，也是高达迷们所津津乐道的地方，再加上游戏的操作不难，所以现在好多没在街机室对战过的玩家也踊跃对战起来。

制作厂商感言

能够获得读者人气大奖第三名我们感到非常高兴，也非常感谢给我们投票的玩家，现在这款游戏还能有如此高的人气，这是广大玩家给我们最好的礼物，非常感谢玩家们对我们的支持。（Bandai Amuse-ment本部 马场龙一郎）

最佳角色奖

第一名 Exelica

(Trigger Heart —Exelica—) 388.2Pts.



完全锁定玩家之心

《Trigger Heart —Exelica—》里最有冲击性的就是身着泳装但却穿着机械服的少女了，而这次获奖的则是游戏中玩家自己的机体エグゼリカ。《Trigger Heart —Exelica—》是由制作过《紫炎龙》、《闪激冲击者》等射击游戏的童，在这个游戏中，制作者在设计机体时并不是单纯地追求"萌"要素，而是在保证射击游戏的游戏性基础上来制作的，以此为基础才追求机体的创新，将エグゼリカ的魅力完全表现出来。

制作厂商感言

能够获得这么多人的喜欢真的很高兴，也谢谢大家的支持，这可能是我们2006年最大的惊奇了。(笑)其实公司内对这个人设是存在分歧的，作为一个角色，Exelica的本职当然是射击，这需要程序员负责，而从外形出发则是和商业价值挂钩，基于这个想法人型的Exelica就诞生了。可以说这个设定并不仅仅是人物设定这么简单，还饱含了它就代表了"Trigger Heart的概念"的含义。2007年我们预定推出DC版，敬请期待。(GRA@株式会社 童)

第二名 库拉·戴蒙德

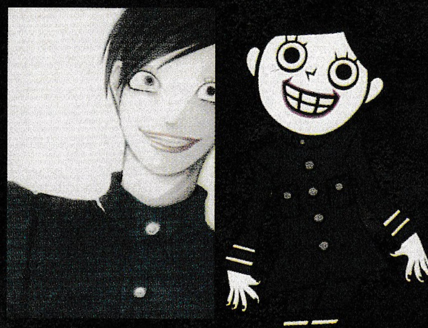
(格斗之王XI) 293.3



作为《格斗之王XI》的代表人物入围，其本身性能在这一作中非常强，也许角色的操作性对她的名次有一定影响。

第三名 极卒君

(pon'n music 14 FEVER!) 291.0



"《beamani》系列"的人气音乐家浅木氏的新曲《猿之经》中的角色，其神秘的演说吸引了众多玩家，而且外形也非常抢眼。

最喜欢的厂商奖

第一名 KONAMI

从音乐游戏对Konami的再认识

玩家最喜欢的游戏厂商这个奖是最能表现一个厂商在玩家中人气有多高、有多受欢迎的奖项，2006年由于"《beamani》系列"的丰富以及其火爆程度，所以这个奖项落入了Konami囊中。经过了许多共同创作，时隔3年，《DDR SuperNOVA》复活，这也顺应了玩家的期望，也成为其获奖的一个要因。



制作厂商感言

非常感谢大家的支持，真是太高兴了！能够有这么多玩家喜爱我们，感到非常幸福。如此多的玩家鼓励着我们，我们会在来年更加努力，做出更多更好的游戏来回报大家，也请各位玩家在2007年继续支持我们。(Konami Digtal Entertainment 市场总部 宣传小组)





喜欢的厂商奖 1～10

名次	公司名	投票
1	Konami	309.3
2	SEGA	275.4
3	Bandai Namco Games	122.9
4	Banpresto	84.7
5	Grev	46.6
6	SNK Play More	42.4
7	Cave	33.9
8	Taito	21.2
9	Alfa System	16.9
10	童	16.8

第四名 爱琳 (VR战士5 REVISION) 153.2Pts.



在有许多酷女的“《VF》系列”作品中爱琳这个活泼的小女孩是非常抢眼的，而且使用猴拳这一功夫也让人感到意外。

第五名 雾岛零香 (式神之城III) 136.6Pts.



雾岛零香这个角色最早出自Taito的游戏《时间少女》，在加入《式神之城》后经过了重新设计，这一重新设计就受到了许多玩家的喜爱，也许Taito自己也没想到这个过去作品的角色会这么受欢迎吧。

第十名 艾米 (灵魂能力III ARCADE EDITION) 98.1Pts.



拥有一双充满忧郁的眼睛，给人毫无生气的感觉，但正因为如此才充满了魅力。一个角色的魅力往往是要通过游戏才能让玩家感觉到，但很多玩家在看到艾米的原画时就被其深深吸引了。

最佳角色奖 6～20

名次	角色 / 作品	得分
6	SHOKO pop'n music 14 FEVER	135.2Pts.
7	奥斯瓦尔德 格斗之王XI	131.2Pts.
8	莉莉 铁拳5 暗之复苏	125.0Pts.
9	アロエ QUIZ MAGIC ACADEMY 3	121.8Pts.
10	艾米 灵魂能力III ARCADE EDITON	98.1Pts.
11	艾尔·布雷兹 VR战士5 REVISION	88.1Pts.
12	贾基 北斗之拳	60.4Pts.
13	兹兰 旋光之轮舞SP	59.3Pts.
14	[illegible] beatmania Ⅱ DX 13 DistorteD	55.5Pts.
15	芬缇娅 Trigger Heart —Exelica—	52.0Pts.
16	德拉贡诺夫 铁拳5 暗之复苏	50.1Pts.
17	草稚京 格斗之王XI	44.3Pts.
18	三岛平八 铁拳5 暗之复苏	32.4Pts.
19	索菲蒂娅 灵魂能力III ARCADE EDITON	31.9Pts.
20	克尔艾尔缇娅 Trigger Heart —Exelica—	24.0Pts.



女性角色大活跃！下次难道也是美少女角色的天下？

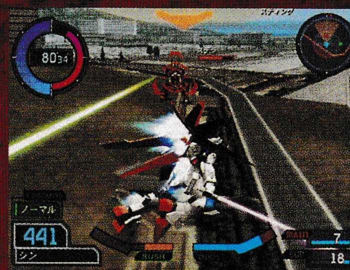
与上一届最佳角色奖一样，这一次的前几名角色都是女性角色占大多数，特别是最近两三年的新女性角色的支持率非常高，让人感觉不管是续篇中依旧出场的角色还是新角色，玩家的层面在不停地扩大。当然，玩家不一定都是支持女性角色的，目前现状是战斗少女的出现让人眼前一亮，而市场也需要有这样的角色，从本次大奖的结果就可以看得出来。从目前的走势来看，下一次评选《Trigger Heart —Exelica—》里的美少女角色其名次应该都会上升，当然，我们也期待男性角色逆袭的情景出现。

总评

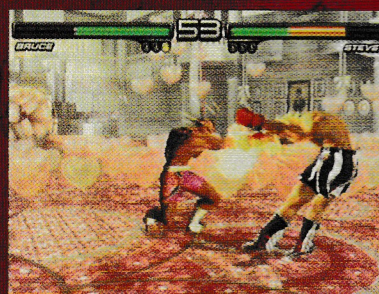
这次的街机大奖各奖项之间的竞争可谓激烈异常，获得大奖的《铁拳5 暗之复苏》和第二名《机动战士高达SEED DESTINY 连合对扎夫特 II》、第三名《三国志大战2》之间的差距并不大。另外我们还可以看到，获奖前三名都是续作，而说到人气、在街机市场所占的比重以及对街机市场的贡献度可以说不相伯仲，很难区分出到底谁是最好的。正因为有了这些游戏其自身的特点，所以它们的比较就非常难，毕竟魅力是不一样的。从各个角度看，这些游戏很难分辨得出它们之间到底有多少差距，但这毕竟是评选，所以就必须要有一个差距。

首先，前三名之间得差距有许多潜在要素，特别是与游戏本身的好坏相比，在如何担当续篇的作用、适合哪些需求上就更为重要，这也是续篇的宿命。基于这个结论，《三国志大战2》里追加了新卡片、调整了平衡性、之前就有的消费资金的设定以及选择玩家层等方面就不是仅仅用一个人气就能说清的了。同样的，《连合对扎夫特 II》也要考虑到隐藏机体出现的时机、机体性能平衡性的调整，而人气和投币率也是必须要考虑进去的，所以在评定的时候就要抱着鸡蛋里挑骨头的心理去作评价。玩家、开发者、游戏的魅力，这些都是评判的基准，对此要做到充分理解，而作为续篇，又有许多无法忽略的要素。因此，这个结果可以说是在全面考虑了所有因素之后才得以定夺的。





◀今年大奖提名的有谁获奖都不稀奇，再加上2007年的新作，期待新一年的又一次混战。



▶获得今年大奖的「铁拳5暗之复苏」是在经过了激烈的混战后脱颖而出的，可以说能获此殊荣实属不易。

战争是促进武器发展的催化剂，飞机自从出现的那一天起就注定要被应用在军事领域。两次世界大战让原本宁静的天空变得喧嚣而血腥。从单纯的用于侦察地面战场到零星的互相追逐，从缺乏战术的简单空中角力到大规模的空中战役，飞机在战争中的地位越发显得重要。从原始的无动力滑翔机到随后大量出现的、以活塞式发动机为动力的二战驱逐机，直到今天能够飞翔在万米高空的喷气式战斗机，飞机的发展可谓神速。当我们拿起手柄体会游戏中诸多先进战机的优异性能的时候，是否会有人想到它们的来历呢？就让我们带着各种各样的疑问走进这样一个陈列着当今世界名机的博物馆，来好好了解一番这些发生在铁翼雄鹰幕后的故事。

铁翼雄鹰 活跃在破碎天空之中的现代喷气式战机

■ 火焰魔神

斑斓之书

驰骋海空的“雄猫” F-14 TOMCAT

提到F-14的大名，很多人第一个联想到的一定是由派拉蒙电影公司拍摄的那部被奉为经典的《壮志凌云》（《TOPGUN》）。在该片中，F-14的风头几乎要盖过担纲主角的当红影星汤姆·克鲁斯，大量由F-14实机完成的复杂空中机动成为了影片的最大看点。F-14的诞生并非偶然，在这之前，负责美国海军舰队防空任务的主力机型是麦克唐纳·道格拉斯（以下简称“麦道”）F-4“鬼怪Ⅱ”。虽然F-4在进入服役之后一度是世界上最好的战斗机，但在20世纪60年代的冷战环境下，这种技术上的领先很快就被前苏联日渐进步的防空能力所抵消了。特别要指出的是，受导弹万能论影响到设计方针的F-4在最初型号上完全放弃了航空机关炮，但当时的空对空导弹技术还尚未发展到足以替代航炮的水平，这样的缺点在越南战争中被完全暴露出来：挂满导弹的“鬼怪”无法有效拦截来自北越的空中力量，相反，当自己在导弹全部发射完毕后又会立刻陷入敌方的航炮射程之内。虽然后来的F-4经过改进并重新装上了航炮，但过时的基础设计使得这种飞机已经无法满足军方的需要，在这个时候，美国海军提出了新的舰载战斗机研制计划。



▲错误的设计思想导致F-4在一场错误的战争中扮演了一个错误的角色。

最初的计划是将空军的要求连同海军的意见合并到一起，整个计划被称作TFX，即Tactical Fighter Experimental“实验性战术战斗机”，这个计划将当时新兴的变后掠翼技术应用到了整机的研制中，其成品的军用编号为F-111，其中应用于空军的是F-111A，海军的则为B型。然而计划并不是一帆风顺，从事空军型开发的通用动力公司在整机设计过程相对比较顺利，而负责海军型部分的格鲁曼公司则遇到了大问题。结构超重的F-111B根本无法在航空母舰上正常起降，测试人员甚至还给F-111B起了个难听的绰号叫“海猪”，以表达对F-111B的不满（※注1）。意识到问题严重性的格鲁曼飞机公司只得放弃原来的计划，自费重新开发全新的飞机方案，最终促使一代名机F-14诞生。在设计F-14的过程中，原本应用于F-111的变后掠翼技术和其专用的AIM-54“不死鸟”导弹武器系统被得以保留，而其他的部分则为全新设计，1970年12月21日，首架“雄猫”原型机试飞成功，随后便开始陆续装备部队使用，自此，“雄猫”开始了作为世界顶级舰载战斗机的漫长之路。



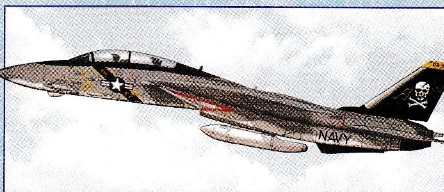
由于设计理念和诸多技术原因，早期的F-14只能执行纯粹的对空作


■《皇牌空战5》中的“拉兹格利兹的亡灵”，传说中的王牌机队。


■《超时空要塞0》中统合军装备的F-14，注意机翼上的统合军军徽。


■《超时空要塞》中，脱胎自“雄猫”的VF-1。


■远销伊朗的“波斯雄猫”。



▲千万别把这错当成“骷髅机”，在垂尾涂上骷髅标识是美国海军F－14机队的惯用做法。

战任务，“雄猫”的表现也令人满意，为其量身定做的“不死鸟”空对空导弹在射程上更是无人能及，超过180公里的射程配合AWG-9雷达300公里以上的有效搜索范围可以有效打击任何来犯的强敌，即使对付SU-27这样以大航程和高机动性著称的王牌战机也不在话下。

强大的作战能力加上少见的变后掠翼设计使得雄猫成了电视动画、好莱坞电影和空战模拟游戏中的当红明星，世嘉早年被奉为经典的《冲破火网》中的主角就是一架F-14；被广为流传的动画片《超时空要塞》中的“瓦尔基里”VF-1变形战斗机更是大量参考了F-14的设计，甚至整个前半部机身照搬了雄猫的布局，拉风的变后掠翼设计在该动画中被完美还原；在《皇牌空战5》中，F-14被设定为故事主线的默认机型，当黑色涂装四机编队的“拉兹格利兹亡灵”小队伴随着《blurry》的曲调从航空母舰上空掠过的一刹那，所有的玩家心中都会涌起莫名的感动。

岁月是无情的，海风和尘雾逐渐带走了“雄猫”曾经拥有的那份光鲜靓丽的色彩，留下的只有斑驳破旧的锈蚀，F-14终究还是迎来了它退役的那一刻，公元2006年9月22日，最后一批F-14伴随着隆重的退役仪式结束了它传奇的一生，伴随雄猫退役的还有它的老伙计——“不死鸟”远程空对空导弹，美国海军所有的舰队防空及对海打击任务都将落在最新改进的F/A-18E“超级大黄蜂”身上，从此以后，美国海军舰载战斗机将不再拥有远程对空作战能力，一个由雄猫主宰海空的时代悄然落幕。

F-14的绰号“TOMCAT”的得名一般有两种说法：其一是因为有两位姓托马斯（Thomas）的海军将军坚定支持这个设计方案，为了表示对这两位将军的纪念，就将其名字的缩写“TOM”加上格鲁曼公司战斗机命名的规则“CAT”合二为一；其二嘛，米高梅的著名动画《汤姆和杰瑞》（TOM&JERRY）中的那只大笨猫……

除了美国海军外，伊朗也装备有一定数量的F-14战斗机，鉴于本文所登载刊物的性质以及这其中的各种缘由，这段插曲的内幕就不再详细介绍了。另外，在美国海军的雄猫退役之后，伊朗成为了世界上惟一使用F-14战斗机的国家，不过由于武器禁运的关系，这其中绝大多数的“波斯雄猫”都已经无法正常飞行了。

相关注解

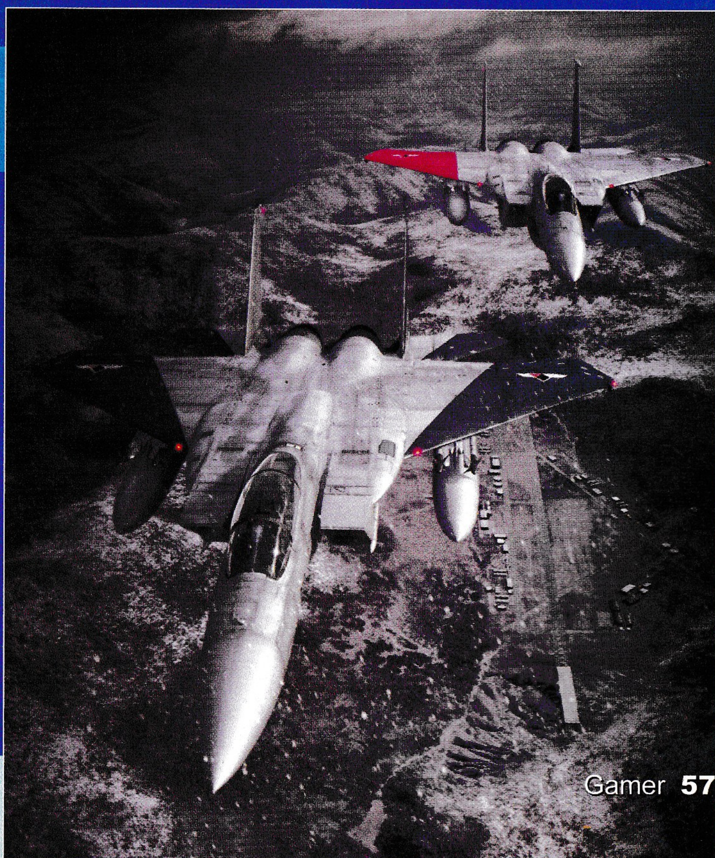
注1 事实上，作为空军型的F-111A最终也没能达到设计要求，空军在独自吞下这个苦果后不久就开始了新一代制空战斗机的论证和研发计划。至今，F-111在美国航空界还是一个令人闻之变色的话题，几乎所有经历过这段历史的业内人士在提到“F-111”时都会不自觉地起鸡皮疙瘩。

美利坚之鹰

F-15 EAGLE

“没有一磅重量用于对地攻击！”——如果你是一个熟知航空武器发展史的人，那么你一定听到过这句话，它是麦道公司在研制F-15的过程中提出的一个口号。受二战后东西方冷战时代打核战争思维的影响，美国在战后研制了一大批专门用于拦截前苏联超音速轰炸机的高速截击机和标榜多重任务制的战斗轰炸机。然而，按照这种思路设计出来的武器在上世纪60年代的越南战场上根本无法发挥应有的能力，不切实际的高空高速远程截击能力在对付北越那些灵活廉价的米格战斗机时有如屠龙之技，而那些笨拙的战斗轰炸机在空战中又成为了敌人提高击坠数的理想对象。总之，美国在这场原本己方占据全面优势的战争中丢尽了颜面。不过，这场战争所带来的教训也使得更多的飞机设计师理性地看到“科技以人为本”的重要性，放弃不切实际的理论指标并及时端正武器设计思路是十分必要的。于是，在研制F-15的时候，鉴于当时技术条件下战斗轰炸机的糟糕表现，设计人员果断地放弃了新飞机的多任务性，务实地将F-15定位为高度重视空战能力的“空中优势战斗机”，因此才总结出了上面那句口号（F-15E“攻击鹰”战斗轰炸机是在现有技术成熟后的合理升级，这都是后话）。

基于“一切为了空战”这种基调




■挂满炸弹的F-15E"攻击鹰"。


■展翼待飞的F-15S/MTD试验机。


▲真实的"片翼の妖精"，一名信念坚定的飞行学员将训练中受损的F-15飞了回来，整个右侧机翼几乎被连根切除！

研制出的F-15，一举成为美国空军的主力制空战斗机，可以毫不夸张地说，F-15是当时美国空军"空中优势战斗机"理念的完美体现，因为无论是近距离空中格斗还是中远距离截击，F-15都可以轻松胜任，高水平的电子设备配合优秀的飞行平台，这样的组合让所有的飞行员都能信心百倍地投入战斗。F-15的诸多优秀设计思路和技术标准均被后来世界各国所采用：多余度电传操作系统、视野良好的驾驶舱、高推力的发动机等等，这一切的一切都足以证明F-15是一款典型的、优秀的第三代喷气式战斗机（※注2）。然而，这只"美利坚之鹰"在服役初期的表现十分之差，早期的F-15A/B型的机载设备可靠性极差，问题一度困扰着飞机设计人员和地勤维护人员，"车间皇后"的骂名就是那个时候传开的。不过凡事都有一个循序渐进的过程，在随后的改进中，F-15的可靠性逐步提高，到了F-15C/D型广泛装备部队的时候，这种飞机已经作为可靠耐用的高级战斗单位在一线服役了。同"雄猫"的情况不同，"鹰"的出口情况可谓一片大好，除了美国自己使用外，先后有日本、以色列、沙特阿拉伯和韩国等国家购买使用甚至取得许可证独立生产这种飞机（※注3），这进一步证明了F-15的优良品质。F-15有多种改型，在众多的改型中，比较有名的是F-15E"攻击鹰"和F-15S/MTD。前者是麦道公司在F-15B的基础上研制的一种可用于打击地面目标的多重任务战斗轰炸机，由于本身飞行平台的设计十分优秀，此时的战斗轰炸机已经完全不是越战那个时代的同类飞机可以比拟的了；后者则是经过特殊改造的高机动性验证机，整机采用类似SU-37的三翼面布局，尾喷口采用了类似F-22的二元矢量喷口设计，这两种F-15的改型在《皇牌空战》系列"的每部作品中几乎都有出现，在Namco专业的游戏制作实力下得以最大程度的还原。

正如F-14被众多电影和游戏所采用一样，同样是明星战机的F-15也不会逃过商家锐利的目光，好莱坞大片中经常可以看到这种象征着美国空中军事力量的王牌战机；《皇牌空战0》的故事主线中主人公默认机型更是定位于F-15，不同于《皇牌空战5》中F-14编队所表现的团队精神和友情，《皇牌空战0》中的那架右翼涂红的F-15C却承载着背叛的宿命，"片翼的妖精"的故事永远不会被喜欢《皇牌空战0》的玩家所遗忘。

相关注解

注2 按照西方标准，自二战末期开始发展起来的喷气式战斗机在进入超音速时代后按所达到的技术层次划分等级，F-15为典型的第三代喷气式战斗机。

注3 美国在出售给盟国的武器装备问题上向来是按"远近亲疏"对待，对于像日本和沙特阿拉伯这样的一线盟友，美国可以将自己看家的招牌货色拿出来任其挑选，而对于一些渴望讨好美国的第三世界国家，山姆大叔的表现就不这么大方了。

捍卫红色政权的尖兵

MIG-21 FISHBED



套用一句某位伟人的经典句式：米格-21（※注4）的出现并非偶然，这是一种在特定历史时期和特殊环境下所诞生的事物，如果它不被研制出来，那么肯定会有另一个条件与它相同的同类事物取代它的位置。时值二战结束后的苏美冷战，为了能够在随时可能爆发的第三次世界大战中取得主动和优势，苏美两国都在加紧研制自己的杀手锏武器。美国人凭借雄厚的科技实力和强大的经济后盾，接连不断地推出自己的王牌武器，然而苏联的情况却不同，它既没有强大的经济实力也没有傲人的科技优势，鉴于无法在武器的总体质量上同敌人公平较量这一事实，苏联开始"曲线救国"，武器发展的重点转向廉价和实用，正是基于这种思想，一系列的经典武器被陆续开发出来，米格-21自然也不例外。

基于当时的广泛共识，米格-21的设计要求是必须达到两倍音速、能够在中低空完成部分截击任务且拥有良好机动性，即所谓的前线歼击机。米高扬设计局（※注5）的设计师们在众多方案中筛选出了有利于超音速环境下作战的若干个方案，最终敲定了现在我们看到的圆筒雪茄形机身加三角形机翼的设计组合。1957年底，设计局内部编号为E-5的前线歼击机试验机得到了米格-21的正式编号，次年5月，改进型的E-6也开始了试飞，米格-21开始了它迄今为止近半个世纪的传奇生涯。



◀为了适应新世纪空战要求而做出的改进，从图中我们可以看出这架米格-21-93被武装到了牙齿。

作为一款廉价的经型战斗机，米格-21的载弹量并不大，武器的种类也不是很多，除了两门自卫用的航空机关炮以外，还能挂载火箭发射器和炸弹，这当然是用于对地攻击，而在执行对空任务的时候，它只能携带两枚近距空空导弹，因为米格-21的航程明显不足，通常情况下，机翼下的四个挂点需要腾出两个用来携带副油箱，加之狭小的机内空间不利于日后的现代化改进，这些因素都导致了米格-21迅速落后于时代发展。然而，事实并没有向预想中的结局发展下去，这种便于生产的飞机被前苏联广泛地用于支援社会主义阵营及其他第三世界国家，这其中当然还有中国。事实上，米格-21在来到中国后被发扬光大了，经过不断改进的米格-21以"歼7"的代号在中国服役至今，在


■机翼上巨大的红色五角星表明此机所属前苏联空军，红色帝国的经典！

很多发展中国家中，这种价格便宜且性能良好的飞机仍然是部队的主力，这不能不说是一个奇迹。

米格－21作为冷战时期的援外物资被苏联推销到世界各地，因而不可避免地经受战火的洗礼，在多次局部战争中与很多型号的战斗机交过手：印巴战争中遭遇美制F－104，中东战争比剑法国“幻影”，越南战场上对抗美国的F－4，几乎当时所有的西方王牌战斗机都跟米格－21结下了梁子。自身条件相对简陋的米格－21显然不可能是常胜将军，但身经百战的米格－21还是得到了驾驶员一致的褒奖，甚至敌方的飞行员也发出了赞许的声音，以色列和美国的飞行员在尝试驾驶了缴获的米格－21后对其优秀的飞行品质给予了高度的评价，甚至曾经有人建议推出美国版的米格－21用以与之对抗。结构简单、机动灵活的米格－21对后来的轻型战斗机发展产生了深远的影响，美国人在研制F－16的时候，其中一个重要设计指标就是能够对付来自米格－21的威胁。朴实的设计和优秀的性能使米格－21在很多飞行模拟软件中都得以亮相，戏份不多的它在人们的目光下悄悄地履行着自己充当早期过渡机型的使命，尽管很多玩家在得到强力机型之后就会立刻将其抛弃。




■中国的歼7MG出口型战斗机，它的性能较早期的“原版”米格－21好得太多了。

相关注解

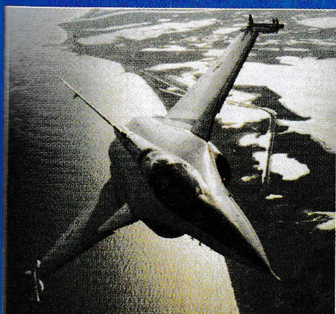
注4 FISHBED即“鱼窝”，冷战时期东西方交恶，美国人无法详细准确地掌握苏俄武器的第一手资料，为敌人的各种武器装备起绰号可以更好地加以区分。之所以给米格－21起这么难听的名字，其一是为了丑化和羞辱敌人，其二是表明这是一架战斗机，绰号的开头字母必定为“F”，后面的“侧卫”也是基于这个缘由。

注5 前苏联等国家在武器开发方面是由各个分工不同的设计单位所完成的，苏联解体后，原本的许多设计局都经历了体制上的改组，著名的米高扬设计局现在的名字是米格飞机公司，这样的例子还很多，此处不再赘述。

孤傲的法兰西“阵风”

Rafale

著名的法国达索飞机公司的创始人马赛尔·达索先生曾经说过这样一句话：“外形漂亮的飞机一定是好飞机”，这句话用在该公司制造的“阵风”战斗机身上可谓再恰当不过了。“阵风”的诞生要追溯到上世纪80年代，当时的法国属于冷战时期东西方阵营对抗的最前沿地带，作为西方资本主义国家阵营的一分子及北大西洋公约组织的成员国（※注6），法国需要担负起与苏联对抗的部分责任，同其他大多数的欧洲国家不同，法国奉行的是独立自主的国防军事发展原则，用来保卫法兰西共和国的武器装备绝大部分都是本国独立设计制造的，这在整个欧洲来说都是很少见的。为了能够对付像SU－27和MIG－29这样来自东方的强大空中威胁，必须有一种强有力的空中作战平台，当时的法国已经装备有幻影2000战斗机，虽然这种飞机在当时来说已经十分先进，但是其脱胎自老旧幻影系列战斗机的传统三角翼设计使得自身根本无法同素来以机动性见长的SU－27抗衡，更何况幻影2000作为整个“幻影系列”的最新升级产品，已经将系列改进的潜力挖掘殆尽了，此外，联合其他欧洲国家开发新一代战机计划（※注7）的失败也更加坚定了法国独立研制新型战斗机的信念。




▲从这张机头的特写可以清晰的看到“阵风”战机那设计独特的进气道。

作为一种将在21世纪初投入使用的新型战斗机，达索公司在阵风战斗机的开发上投入了多种全新的技术并提出了更高的性能指标：阵风战斗机采用了相控阵雷达，这种雷达的优点主要在于扫描频率更快，工作处理能力更强；能够减少雷达反射波的机身涂层和倾向于隐身的设计使得阵风在战场上的生存力大幅度提升；人性化的地面维修接口让地勤人员的工作负担大为降低，从而提高了作战效率，通过作战飞行程序的变更即可快速改变飞机的任务类型，在这之前的战斗机往往需要在机体结构上做出修改方可执行不同的任务。一系列新技术的应用使得阵风战斗机的综合作战性能得以在世界各国的著名战机之中脱颖而出，法国的“阵风”与欧洲四国联合研制的EF2000“台风”、瑞典的JAS39“鹰狮”合称21世纪的欧洲战机三剑客，这更加证明了“阵风”的先进程度。


■海军舰载型的“阵风”M。

提到新一代战斗机，很多人便会很自然地联想到美国的F－22，而且会不自觉地将其他飞机同F－22相比较。诚然，阵风战斗机的性能是无法同F－22相提并论的，这其中主要的原因是由于综合国力的强弱所致，美国在开发F－22的过程中投入了大量的研制经费和人力物力，而且相对的采购数量也是其他国家不可比拟的，法国的国土面积狭小，各种资源的相对匮乏导致其无法在科研投入上同作为超级大国的美国看齐，较少的订购数量也会导致武器成本上升，因此只能从实际出发打造适合自己本国使用的武器，这不得不说是现实的悲哀。在阵风之后，由于法国再也无力提供“次世代”战斗机开发所需要的资金，由其本国完全独立研制新型战斗机的希望已经变得非常渺茫，我们看到的阵风恐怕将会是最后的“法兰西之风”。

相关注解

注6 一向推崇独立自主精神的法国曾经一度不是北约组织成员国。

注7 即现在已经完成的“欧洲先进战斗机”计划的前身，由于各国的设计思路不同最终导致了法国中途退出，后由英国、德国、意大利和西班牙四国重新展开合作修改并完成了这个计划，其结果是EF2000“台风”战斗机的诞生。

新世纪天空最凶悍的猛禽 F-22 Raptor





▲首架预生产型F－22A精彩亮相，奥斯卡颁奖也不过如此，人们对它的期待实在是太高了。



■全身透着一丝复古气息的YF－22A，千万不要把它和现在的F－22混淆。

过多讲述这种王牌战鹰的研制过程已经变得毫无意义，它是优中选优的产物，是美国新世纪空战理念的体现。纵观当今的航空界，还没有任何一款战斗机能够同F－22相比，作为美国“先进战术战斗机”计划的最终产物，F－22的综合性能成为了军用飞机发展史上的一个神话，这款用金钱和智慧堆砌起来的科技金字塔会在相当长的一段历史时期内成为世界各国发展战斗机赶超的对象。虽然“猛禽”在单独的某项能力上并不是十分突出，比如说在机动性上同SU－37不相上下(这两种战机从来没有过实质上的对抗测试，一切数据均来源于理论和推测)、极限速度不如米格－31、甚至在其所标榜的超音速巡航能力上还比不上某些上世纪六七十年代研制的截击机，但F－22优异的综合能力表现足以令其傲视群雄，所谓典型的第四代喷气战斗机标准即是设计F－22的基本标准(※注8)，更重要的是，从研制初期就一直贯彻的隐身设计思路使得该机在实际运用中的隐身能力超过了之前的F－117和B－2，这种先天上的优势在战时会让对方飞行员产生一种无形的压力，在对等的雷达搜索距离上，采用常规设计的战斗机会被“猛禽”轻易发现，而“猛禽”本身却不会在对方的雷达荧屏上显形，以至于美国军方毫不客气地夸口道“一架‘猛禽’的作战效能可以抵得上十数架甚至数十架常规战机！”

有关F－22的PC平台模拟飞行软件已经屡见不鲜了，拥有如此傲人性能的战机自然不会被游戏软件开发商所无视，如果说操作繁复的PC模拟飞行游戏让很多人都望而却步，那么作为家用机平台最好的模拟空战游戏的《皇牌空战》则可以在简化大量操作的前提下让更多的玩家领略驾驶王牌战机飞行的快感。几乎在《皇牌空战》系列”的每部作品中，我们都可以见到“猛禽”的身影，“墨比乌斯一号”的传奇故事将永远铭刻在每一个深爱着这个系列游戏的玩家心中。

相关注解

注8 第四代喷气式战斗机的四大标准，即不开加力状态的超音速巡航能力、短距起降能力、广域巡航航程以及高度的隐身能力。





■传奇的“默比乌斯01”。



▲试飞中的F－22A，从这个角度上可以很明显的看出它与早期YF－22A原型机的不同之处

失宠的“黑寡妇” YF-23A black widow II

事实上，当年“先进战术战斗机”概念的结果并非只有F－22一个，来自诺思罗普公司的YF－23A也是其中一个重要的环节之一，在众多竞标方案之中脱颖而出的洛克希德YF－22A“闪电Ⅱ”和诺思罗普YF－23A“黑寡妇Ⅱ”(※注9)成为了山姆大叔新世纪空中利剑的最后竞争者。如果按照艺术层面来比较两个公司的设计方案，YF－23A流畅飘逸的外形是设计保守的YF－22A所根本无法比拟的。在接下来的对比试飞中，两款机型所表现出的性能差异也并不是十分明显：诺思罗普的设计使得YF－23A在隐身性能和超音速巡航能力上占有优势；而洛克希德的YF－22A则在机动性和武器配置方案上略胜一筹。在内部资料没有完全解密的今天，我们无从得知“黑寡妇”最终竞标失败的根本原因，目前得到的惟一官方解释是由于YF－23A的研制风险过高以及主持设计的飞机公司在管理方面存在问题，可能导致飞机成本大幅上升。就在F－22A“猛禽”已经批量生产并装备部队形成战斗力的今天，许多熟知这段历史并倾向于诺思罗普设计方案的人仍旧为美国军方如此不公地对待YF－23A而感到愤愤不平。

出众的隐身性能使得YF－23A成为了名副其实的“黑寡妇”，在“《皇牌空战》系列”中，YF－23A表现得十分诡异，只要稍不留神就会从雷达荧屏上消失得无影无踪，不知道是否有人记得在《皇牌空战2》的“奇袭”



■巡航中的YF－23A，注意尾部的发动机喷口，世上还没有哪一种飞机的尾喷口能够如此漂亮和富有个性。



▲如果不仔细去看，很容易将“黑寡妇”误认为“猛禽”。




■静态展示状态的YF－23A，无论是现在的F－22A还是早期的YF－22A原型机在这个角度上看都没有“黑寡妇”漂亮。

那一个关卡中出现的四架涂装不同的“黑寡妇”编队，它们的出现在当年给笔者带来了很深的印象；YF－23A在《皇牌空战0》中的作用更是十分重要，如果以骑士风格的评价进入第十六关“圆桌的鬼神”，玩家面临的将会是由四架F－16XL和四架YF－23A所带来的噩梦，玩家在应付小巧灵活的F－16XL的同时还要时刻提防神出鬼没的“黑寡妇”偷袭。可惜的是，当年的两架原型机的其中之一被加利福尼亚州的霍索恩市西方飞行博物馆长期租借用作静态展览，另一架则被保留在NASA（※注10）的德雷登试验中心进行技术校准研究，最后也没能逃过被送进博物馆的命运，两架飞机都被拆除了发动机，从此以后，“黑寡妇”就再也没能出现在蓝天上，我们只能在游戏中领略这架存在于“黑历史”档案之中的幻之战机的风采了。

相关注解

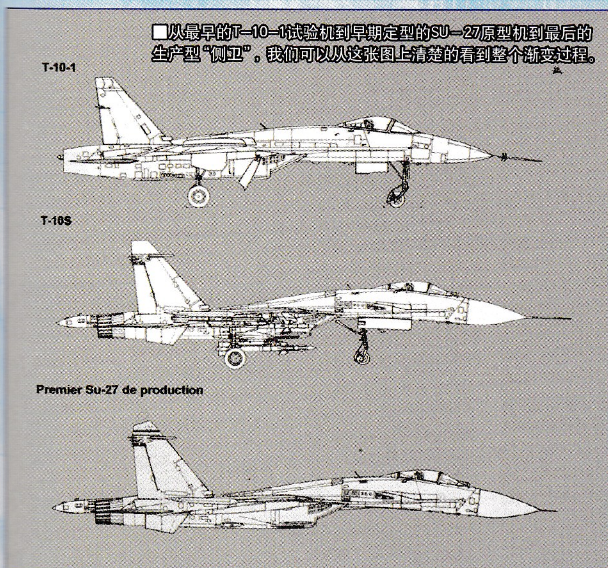
注9 两架飞机公司在当年的竞争过程中不约而同地用本公司在二战中制造的著名战斗机的绰号为新飞机命名。

注10 NASA，即“美国国家航空航天局”的英文缩写。

补出来的“侧卫”
SU-27家族flanker



只要是接触过《皇牌空战》、《飞空之舞》和《空中力量Δ》等模拟飞行游戏的玩家，都不会拒绝在游戏中使用SU－27系列战斗机，特别是被誉为系列最高成就的SU－37战机，更是无数玩家在游戏中的首选机型，优美的流线形机身和高超的机动性几乎成为了SU－27系列战斗机的代名词，然而可曾有人知道，如此优秀的战机竟然是在不断地补充修改中诞生的。1977年11月，美国军用侦察卫星在位于莫斯科郊外的拉明斯克试飞中心拍摄到了三种新型飞机的模糊照片，经过判读得出的结论，其中的一架飞机在综合性能上不亚于当时刚刚装备美国空军的F－15，这样一个事实让空军高层为之震惊——他们低估了苏联的工业水平，而这架谜一样的飞机正是SU－27最初的原型机——T－10－1。但在事实上，这时的原型机的性能还远没有美国人所想像的那么好，直到首次试飞的时候，整个机体还饱受结构超重的困扰，特别是发生在1979年的叙利亚和以色列的空中对抗让苏联人对F－15有了重新认识：在一次由叙利亚方面六架米格－23在对抗以色列的两架F－15的冲突中，F－15呈现出一边倒的优势。这样的结局使得开发新战斗机的设计人员不得不将已经进行了十年的原有设计全部推倒重来，事实证明，当时这一做法是极为英明果断的。全新设计的17号原型机于1982年5月31日首飞，然而竟发生了重大的事故：由于结构上的缺陷和焊接工艺的不过关导致了这架原型机的机翼解体，在这之后，大大小小的问题逐渐暴露出来，直到1987年，这种倒霉的飞机才最终通过全部测试，是真正意义上的“打着补丁上路”。



■从最早的T－10－1试验机到早期定型的SU－27原型机到最后的生产型“侧卫”，我们可以从这张图上清楚的看到整个渐变过程。


▲停靠在航母甲板上的SU－33，其独特的三翼面布局被后来的SU－35等改型所广泛采用。


▶神秘的“拉明斯克试验机”，漂亮的外形中透着一丝诡异。


◀这架SU－27采用的是执行防空截击任务标准挂载方案。


▲编号为711的SU－37是世界上惟一的“超级侧卫”，可惜已经坠毁了。

在冷战时期，这样一种被西方神化了的战斗机很少在公开场合露面，只有处于同苏联对峙前沿国家的飞行员才有机会在执行任务的时候一睹SU－27的庐山真面目。随着苏联的解体和柏林墙的倒塌，原来的对抗局面已经不复存在，迫于国内极度不景气的经济形势，俄罗斯开始将原本只提供给自军使用的先进武器用于出口，于是，SU－27开始在西方各大航空展览上频频亮相，特别是在试飞员普加乔夫驾驶SU－27表演了著名的“眼镜蛇机动”之后，“侧卫”更是名声大振。飞机的研制者也没有停止对SU－27的改进工作，在1987～2005年这十余年期间，就出现了针对不同作战任务和不同用户需求的若干类十几种改进型别，这其中比较有名的有舰载型的SU－27K（SU－33）、可执行多任务的SU－30、专门用于对海对陆攻击的SU－34以及被视为终极改型的SU－35和SU－37。SU－27K是为了添补前

苏联海军舰载战斗机空缺而专门研制的，整机的结构都针对航空母舰环境加以强化；SU-30的出现则是为了添补空中早期预警的空缺和提高战斗协调部署能力而开发的，此外该机还具备多种作战用途；SU-34是针对美国的F-15E这样可执行长距离空对面打击任务而开发的对应型号；SU-35和SU-37则在各项性能方面做出了大幅度的提升，特别值得一提的是SU-37，它所具备的推力矢量喷管技术只有作为第四代战斗机典范的F-22才具备，这使得SU-37在机动能力上达到了一个新的高度，因此还得到了一个全新的绰号——“超级侧卫”。

至于SU-27系列战机在游戏中的表现，我想就不用多说了吧，各位看官应该比我还要清楚，SU-37“黄色中队”的强悍是每一个接触过《皇牌空战4》的玩家都不会忘记的。





■这架A-10A的机翼和机腹下挂满了各种武器，估计是要去屠城了。

飞行中的坦克
雷电A-10

来自美国费尔柴尔德公司的A-10“雷电”攻击机是打击地面目标的行家。由于老式的A-1螺旋桨动力攻击机在越南战场上的表现极为糟糕，美军在1966年提出了新型近距支援攻击机的计划，经过层层筛选，诺思罗普的A-9A和费尔柴尔德的A-10A两个方案被选中参加最后的竞争。按军方的要求，新型飞机必须可以在未经平整处理过的土跑道上起降，能够在携带大量弹药的同时长时间滞留在战场上执行对地火力压制任务，较好的低空机动性和顽强的生存力也是设计的重点。对比两公司的设计，诺思罗普的设计相对保守，费尔柴尔德的方案则相对大胆前卫。两机在重要部位都有大量的装甲防护以保证执行低空任务时的安全，类似M61“火神”的30毫米口径GAU-8型加特林式转管炮也被两机采用，经过最后的角逐，幸运之神垂青了费尔柴尔德的设计方案，而诺思罗普的A-9攻击机则同该公司其他时运不济的设计一样走进了历史的深处（※注11）。

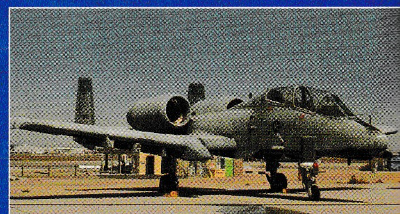
A-10的诞生时间虽然比较早，但真正令其名声大振则是在十几年之后的第一次海湾战争。曾经有一个“雷电”双机编队在一天中就摧毁了23辆伊拉克坦克，厚重的装甲防护和强大的火力令所有见过这种造型剽悍的飞机的人都过目难忘。虽然军方曾一度认为缺乏有效自卫能力的A-10不适宜在现代战争的恶劣环境下作战，并计划用经过专门改进的F-16加以代替，但F-16在防护能力上的不足以及经费问题导致这种替换计划最终落空，事实上，没有任何一种飞机可以代替A-10的地位，在战场上，“雷电”的存在将是所有敌方装甲力量的噩梦！也正是因为A-10的这些独有的优点才令其在各类空战游戏中得以占有一席之地。没有流线的造型，更没有刺破苍穹的疾速，A-10却可以像响彻云端的雷电那样将地狱之火倾泻到敌人的头上，“雷电”以自己独特的方式开拓出了一条属于它自己的对地攻击之路，并在一段时期内继续活跃下去。

相关注解

注11 纵观诺思罗普的喷气式飞机发展历程，先后有多种设计优秀的机型被军方否决，如果说A-9攻击机方案的设计是因为过于保守而惨遭淘汰的话，作为采用世界顶尖技术研制的YF-23A却因为过于前卫大胆的设计被武断地加以枪毙，究竟是该公司的RP问题还是另有隐情，还是留给后人去猜测吧。



■杀气腾腾的“雷电”。



▲难得一见的YA-10B，费尔柴尔德的这种一厢情愿的教练型飞机没能被美军瞧上眼，只能在博物馆度过残生了。

后记

我在着手写这篇文章之前曾经对本文的定位感到困惑，由于《游戏·人》不是专门向的军事刊物，所以在撰写本文的时候要考虑到读者对某些专用术语的理解程度，在做到通俗易懂的同时让本文体现出它的价值是一个难点。此外，大量存在于现实之中的机型让笔者在选择介绍对象时也颇费了一番心思，像F-16、米格-29、SU-47以及刚刚公开的歼10等热门机型都没能在文中提及，这不得不说是一个遗憾。说实在的，本文并不是一篇用于专门题材交流的论文资料，更多的则是希望通过这篇程度不深的文章给从未关注过此类事物的读者带来些启发，让大家在看过这些文字之后开始逐渐对军事题材的游戏产生兴趣，起到抛砖引玉的作用。作为一个深爱着游戏同时又喜欢军事的人，我真诚地希望能够同广大读者交上朋友。

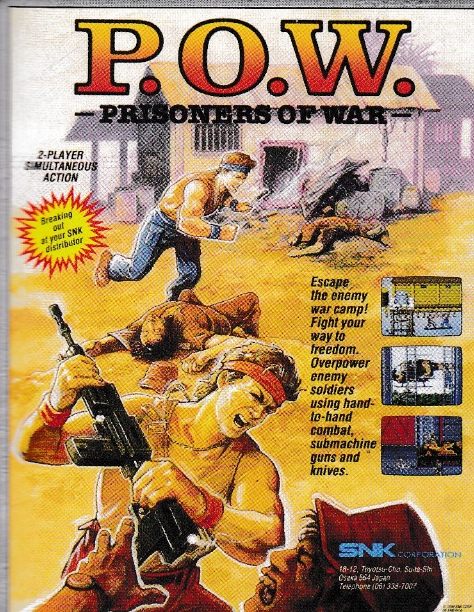
越狱

从某种意义上而言，游戏世界无疑是真实世界的一个缩影，真实世界的一切机构在游戏中都会得以展现：工厂、学校、医院、银行……乃至监狱。是的，监狱，你没有看错，就是那个你在游戏中时常会遇到的——或因剧情安排需要或因实力不济而被抓去关着的那个鬼地方。不过还好，伙计，算你走运，你玩的是一款TV GAME，而不是秩序森严的网游——后者除了让你惟有老老实实地挂机直到惩罚时间结束后别无它法，但在我们的游戏世界里，你大可动用一些“非常规”的手段来让自己免于牢狱之苦，而这些，就是我们接下来要谈的内容——

监狱，今天你越了吗？

历数游戏世界的逃脱艺术

■ L







最原始的越狱《脱狱》

暴力度 ★★★★
智谋度 –
风险度 ★★★★★

之所以说《脱狱》“原始”，原因不外乎两个：一、这是我们目前可考据到的最早的“脱狱”游戏——顾名思义，这同时也是最纯粹的一款，玩家操纵的主角从头至尾都是在监狱中一路人挡杀人佛挡杀佛地愣着头往前冲，一副过五关斩六将的气势；二、从炸破牢门逃出生天开始，两个主角就开始了兰博式的亡命天涯，而惟一引以为傲的越狱资本则是手中的一双铁拳……虽然老玩家们至今仍不会忘记游戏中回手“摆拳”的巨大威力及从狱警手中抢夺各种刀具枪械的剽悍设定（在版面中时间拖久一点，甚至会有三个狱警并排来“送枪”……），但这种“越狱”法要是搁在现实中看，说主角们的下场只能是被打成筛子可能有些过，但尸体面目无法辨认则是肯定的了……

不过，在那个连剧情都可有可无的元祖街机时代，越狱的技术含量与杀戮的火爆程度相比只能屈居末席，玩家们只会一路端起M16怒吼着长驱直入，子弹打光便用枪托砸（游戏中还有故意引诱敌人捡空枪来补满子弹的小秘籍），再配合上颇为了得的拳脚功夫可谓所向披靡（主角跳跃时全身无敌，而且敌人原地不动，这个足以称为BUG的设定是一命通关的关键所在），最后击倒最终BOSS典狱长扬长而去，胸中长抒出一口闷气——爽！在这一刻，彷佛老师和家长们在典狱长身上灵魂附体——当年老街机上的横版过关游戏，起到的基本也就是这种减压作用。

总之，与其说本作叫作《脱狱》，倒不如改名叫《闹监》才更恰当。狱，不是这么脱地。







▲猛然发现，原来这位主角的名字也叫Snake……

最足智多谋的越狱《潜龙谍影》系列



对最老牌的谍报潜入游戏“《潜龙谍影》系列”而言，主角斯内克被抓去蹲监简直是家常便饭，不过与在监狱中傻等到几年后政府亲自出面来摆平的007不同（《择日而亡》），我们的斯内克在逃脱方面可谓挖空心思使出十八般解数，每一种的成功率几乎都是100%，看来电影特工照比游戏特工还是未够班啊！（笑）



1. 瞒天过海
出典：《潜龙谍影》

趁卫兵去厕所时，斯内克可钻入床下藏匿，卫兵回来后发现“牢中无人”，便会开门进来搜寻，此时斯内克便可趁机逃脱——还可以顺手给卫兵一个漂亮的过肩摔。

2. 兵不厌诈
出典：《潜龙谍影》

在监狱中等待一段时间后，奥塔肯（Otacon）会身披隐身衣出现在牢门外，递给斯内克一罐番茄酱，斯内克只需将其涂在身上倒地诈死即可，待卫兵慌张地进来查看时……再来个漂亮的过肩摔。

3. 兵不厌诈 II
出典：《潜龙谍影3》

在监狱中吃下假死药丸后，斯内克立仆，然后趁卫兵Johnny进来查看时……还是一个漂亮的过肩摔，会心一击。（多年以后，美剧《越狱》与游戏《怪物猎人》中的毒怪鸟也同样继承了这个伟大的设定。）

4. 兵不厌诈 III
出典：《潜龙谍影3》

进入监狱后不久，Johnny会扔食物进来，吃饱，然后在状态画面里面旋转，退出后斯内克会呕吐，Johnny还会进来查看，然后……啥也别说了，老规矩吧。

5. 科技为本
出典：《潜龙谍影3》

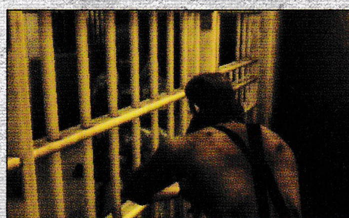
在之前斯内克被虐的剧情中，如按R1键则有机会看到The Sorrow举着写有“144.75”的木板，用这个频率通讯后便可以得到门已经打开的提示……很显然，设计这监牢的人该被拖出去枪毙。

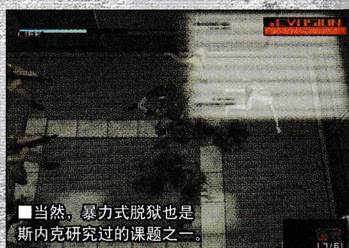
6. 以德服人
出典：《潜龙谍影3》

把Johnny扔进来的食物还三个回去，Johnny会很感激，然后会与斯内克交淡并递给他一张照片，而这张照片的背面则写有144.75……

7. 吉人天相
出典：《潜龙谍影》

好吧，假设你是一个连手柄都懒得去碰的大懒虫，但你依然有方法从监狱中逃出去，那就是——等。不往床下藏，也不涂番茄酱，等待一段时间后，忍者灰狐便会破门而入为斯内克扫清所有障碍（面具下的潜台词：靠，给点敬业精神好不好？人家明天还要上班那！），之后斯内克便可以大摇大摆地径直走出去了。





■当然，暴力式脱狱也是斯内克研究过的课题之一。

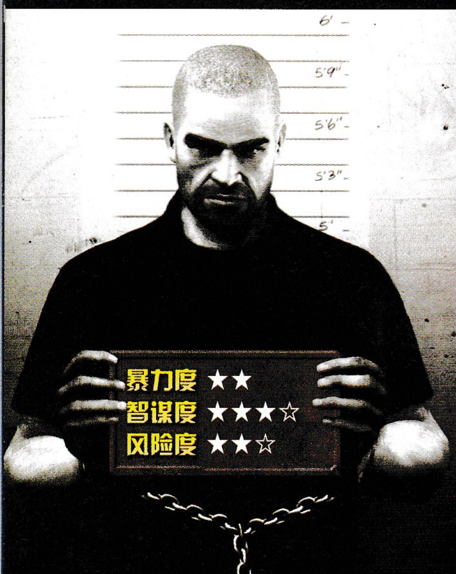


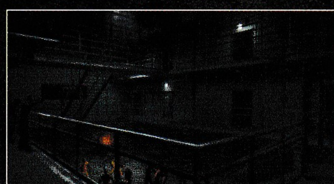
■既然是监牢，严刑拷问自然是少不了的……



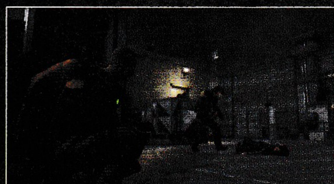
嗯……综合以上要素后不难发现：整个越狱的过程之所以会如此轻易实现，并不是我们的主角有多神勇，而是敌人的IQ太低了……

最欲擒故纵的越狱《分裂细胞：双重特工》









美剧《越狱》一开头便以一个充满创意的切入点展开了剧情：主角迈克尔故意犯科入狱来搭救身在狱中已被判处死刑的亲哥哥。不过这种“为了越狱而入狱”的举动可并不是影视剧的专利——《分裂细胞：双重特工》的开篇也同样充满了如此的传奇色彩。在本作故事中，主角山姆·费舍尔的女儿在其执行任务时因车祸去世，山姆因此愤而辞职，但在颓废而又痛苦的生活中，山姆发现惟有重新投身任务才能让他转移内心的痛苦，于是要求复工。这次，他接受到的任务是为国安局在黑帮JBA内部做卧底。在组织安排下，山姆以“杀害女儿司机的谋杀犯”这个罪名被关进了监狱，并故意接近JBA组织成员杰米，取得他的信任，与其共同越狱。

看起来是不是很像《越狱》的剧情架构？不过这还没完，在游戏中，山姆用来逃生的重要途径便是一条在墙上挖出的暗道，这条暗道直通中央通风井，外面则是用一张海报作掩饰……看到这个你想起了什么没有？对了！就是《肖申克的救赎》（别名《刺激1995》）！这个大洞无论在大小还是掩护形式上都与电影中的情景如出一辙，看来即使在越狱层面上也依然是英雄所见略同啊！（笑）不过，电影中的主角安迪为了挖这个洞用了整整20年，而山姆则仅用了四个月，看来银行家和职业特工的素质果然差别巨大啊……





▲如果迈克尔挖洞的速度也向这两位看齐的话，估计《越狱》这电视剧也就没戏看了……

最单调乏味的越狱

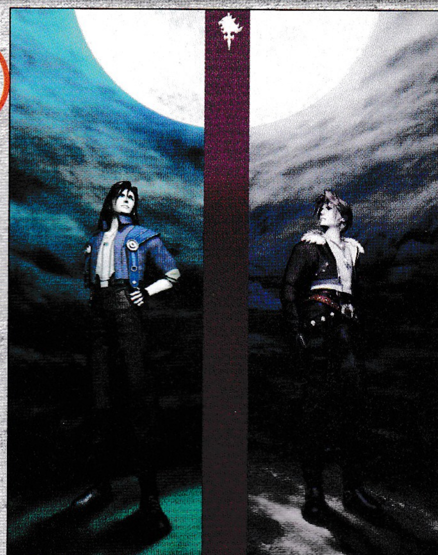
《最终幻想VIII》

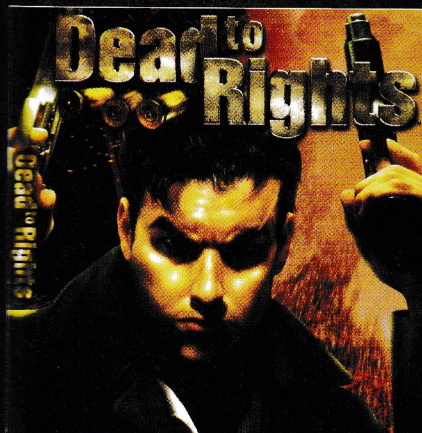
暴力度 ★★
智谋度 ★
风险度 ★★

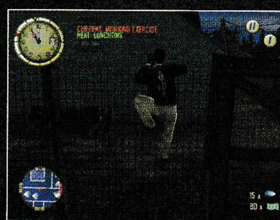
当加尔巴迪亚监狱三脚架式的雄浑设计初次在CG动画中与玩家们见面时，所有人几乎都对其赞叹不已，但当主角一行人被逮捕到其中蹲监时，监狱内部的构造却令玩家们大失所望——原来内部只是一个中空的螺旋式结构，每一层的结构布局几乎都完全一致，这在一定程度上大大降低了玩家们探索时的新鲜感。果不其然，在塞尔等人引诱守卫进屋将其击昏后（又是两个白痴守卫），一行人便开始在监狱的过道中转圈圈——因为在层与层之间你真的看不出有什么区别（有记录点标示的除外），而且，为了购买道具及赌到稀有卡片（这个喧宾夺主的卡片系统几乎让《最终幻想VIII》成了桌面游戏……），玩家还不得不先到监狱最下层兜上一圈后再上来，无形中使郁闷度倍增。末了，直到在CG动画中一行人在联结桥上逃出生天后，这段单调的脱狱过程才告一段落。不过饶是在这最后一幕里，游戏中依然还是出现了一点纰漏，注意到监狱外壁上书写的名称了吗？这幢加尔巴迪亚（G A L B A D I A）监狱何时变成“GARBADIA”了？

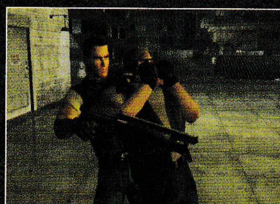

■游戏时大概没几个人能发现这个BUG吧……


■每层毫无变化的单调场景着实让人郁闷。


▶“两个囚犯从铁窗中眺望外面的景色，一个看着泥土，一个看着星星。”——弗力迪里克·兰布列治《不灭的诗》











最名不副实的越狱

《脱狱潜龙》系列

暴力度 ——
智谋度 ——
风险度 ——

本作的英文原名为《Dead to rights》（曾被国内D商译为《死到右边去》，简称《死一边去》……），后公布官方中文译名为《脱狱潜龙》。顾名思义，在拿到游戏前，很多人都以为这是一款操纵主角在监狱中潜逃的游戏，但拿到游戏后玩家们才发现自己大错特错——在游戏中，玩家将扮演一名叫做杰克的警官，他由于受到陷害而被关到死牢中，最终在死刑执行前逃出监狱。为了洗刷自己的不白之冤，精通射击与格斗技的杰克决定独自向陷害自己的犯罪组织挑战，由此展开了一连串的复仇行动……坦白地说，如果说游戏的第一作勉强还算有些监狱戏份的话，那么第二作则是半点与“脱狱”不搭边，这款充斥着吴宇森风格的枪战游戏甚至让人很难与“逃脱”两字划上等号，看来为游戏起中文译名的同志眼光还是不够长远啊。（笑）不过，说到这个环节么，貌似《越狱》第二季也越来越与这部电视剧的名字大相径庭了……


▲《越狱》第二季虽然目前来看与“越狱”这个题材并无瓜葛，但人气度依然有增无减。

最歪打正着的越狱

《最终幻想XII》

暴力度 ★
智谋度 ★
风险度 ★★★★

那鲁比亚地下监狱显然是个来去自如的地方——至少玩过《最终幻想XII》的玩家都会这么觉得。

在斗技场，梵与巴尔福雷携手干掉了几个锡克族的废柴后（确切地说是三只野猪），便与芙兰共同寻回了自己的装备，开始脱狱之旅。在漫无目的地绕了几个圈后，几个人碰巧来到了关押政治犯巴修将军的牢房（这巨大的牢房配上被关在铁笼里吊在半空中的巴修不由得让人想起了《笑傲江湖》中令狐冲初见任我行时的情景……），潜伏在一旁听完裁判长的训话后，众人本拟悄悄撤离，但与巴修有“杀兄”之仇的梵却像只愤怒的猴子一样猛地扑到巴修的牢笼上敲打着非要讨个说法，这一闹不要紧，狱卒们纷纷循声而来，巴尔福雷与芙兰只得皱着眉头砍断牢笼顶端的绳索一并跳将下去逃跑……岂料就在这误打误撞之间，四人居然在地下找到了逃脱的道路，于是径直逃了出去。如果不计最后拦在道路尽头的巨型电蜘蛛的话，这条妙手偶得的越狱路线简直堪称完美。


▲赤手空拳地对付它们三个还是有些难度的。






■救出来的巴修将军也是猛将一员。

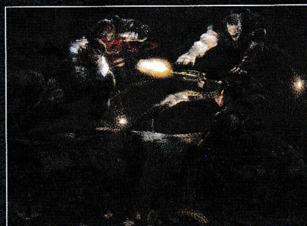
最暴力血腥的越狱《战争机器》



什么才是最暴力的越狱方式？用铁拳把拦路者揍个七荤八素？端着一挺冲锋枪人挡杀人佛挡杀佛？不不不，这些答案都还差上那么一点，最暴力的越狱者无疑是《战争机器》里的主角马库斯（著名军事科学家Adam Fenix的儿子，因救父而被控擅离职守，被判入狱四十年。就在第四年的时候，兽族攻进了监狱，而此时马库斯也恰好被友人所救，游戏就是从这里开始的）——且不说那一身匪气到仿佛连脑子里也塞满了肌肉的剽悍外形，单是那端着重武器四处扫射的架势便足以让这出"《越狱机器》"的收视率陡增数个百分点，而掏出电锯后猛锯敌人时满屏四处飞溅的"番茄酱"更是让人担心会不会从屏幕中飞出来溅到自己身上……幸好，游戏中我们面对的敌人都是一些面目狰狞的兽族战士，否则这游戏的处境可就当真照比《GTA》有过之而无不及了。总之，如此充满"阳刚之气"的越狱方式，除了游戏中的这两位即使挨了一梭子子弹依然能活蹦乱跳的筋肉兄贵之外，他人请勿随意模仿。

暴力度 ★★★★★
智谋度 ★
风险度 ★★★



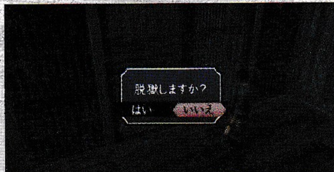




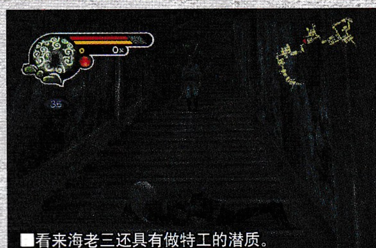
■如何与队友紧密合作也是影响到成功率的关键因素。

最明目张胆的越狱《神业》









■看来海老三还具有做特工的潜质。



■典狱长出现！海老三有危险了。



对于手法笨拙的玩家，在《神业》这款游戏中遭遇牢狱之灾可谓家常便饭。在这款以"偷窃"为主题的游戏中，主角海老三所在的住地"零村"是穷人的聚居地，村口摆设有"民箱"，如果将偷来的钱财加以募捐可以提升人气度，大家都会对海老三倍加景仰。一旦人气度过低，海老三会成为各地的过街老鼠，人人喊打。这时官府不仅会贴出你的头像全城通缉，而且还有当地的狱卒前来捉拿你。海老三一旦被狱卒捉住并不会Game Over，而是会被押送去监狱中，这时可以选择服刑或者脱狱。通常情况下，脱狱是大多数玩家的选择。脱狱的流程首先是要破开自己牢房的锁（这对于海老三而言简直是小菜一碟），然后避开狱卒的耳目隐秘脱出，但一旦被发现则惟有拔刀迎战一途（此时还有一种名为"狱丸"的专用道具来回复体力）。此外，在越狱途中海老三还能顺带着将监狱里的东西洗劫一空——这哪里还是小偷？分明是赤裸裸的强盗……而且，偷东西能偷到监狱里，《神业》恐怕也是创下了一大壮举了。

暴力度 ★★★★
智谋度 ★★
风险度 ★★★★

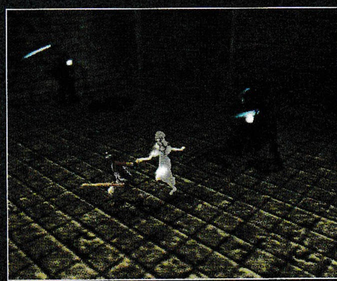
最返璞归真的越狱《ICO》



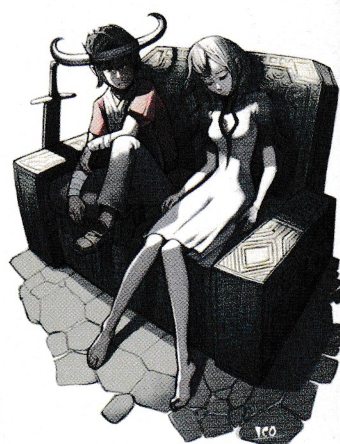
对于因头上长角而被视为异类的少年ICO而言，眼前的这座古堡无疑是一个巨大的监牢，性格敦厚老实的他一向逆来顺受，但这次他一定要从这座古堡中逃出去，不为别的，只缘于身旁这位被他搭救下来的白衣少女。在这个神秘的古堡中，有无数的黑影觊觎着这个少女，企图将她拖入黑暗的池沼，而为了保护少女，少年不但要一边挥舞棍棒将这些邪恶的爪牙赶走，还要使尽浑身解数解开城堡中阻挡去路的各种谜题，将少女安全送出城外。为了实现这个目的，ICO推木箱、搬炸药、荡绳索、跳断崖……同时还要兼顾少女的安全，历尽磨难仍矢志不渝，完全将自己的性命置之度外，这等"越狱"的功绩与心态，当真世间少有。当然，从另一个角度来分析，我们也不难发现一个更加让人无法回避的事实——如今小正太们的"姐控"倾向实在是越来越严重了……

暴力度 ★★★
智谋度 ★★★★
风险度 ★★★★





▲"我想就这样牵着你的手不放开，爱可不可以简简单单没有伤害。"

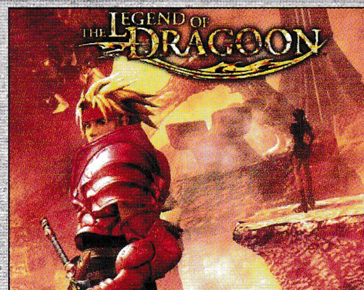


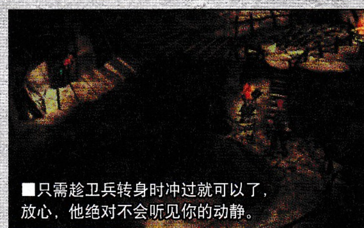
Am I forever dreaming
All to the pain that we are feeling
You were there
——《You were there》(《ICO》主题曲)

最轻松自如的越狱《龙骑士传说》

暴力度 ★
智谋度 ★★
风险度 ★

监狱是《龙骑士传说》这款史诗RPG中主角达特出村后抵达的第一个场景，为了救出青梅竹马的女主角席娜，LV.1的达特毅然只身闯入有重兵把守的监狱之中，然而这等看似与送死无异的行为却收到了异常的奇效：达特最后不仅顺利抱得美人归，还顺带收了一个实力不俗的骑士同伴。其实究其成功因素，主要还是由于这里狱卒的AI低到了简直令人发指的地步：只要主角不在其正前方出现，那么狱卒便会毫无半点反应，任由其从身侧跑过……一时不慎被发现了怎么办？别急，溜！相信我，你绝对跑得比他们快。只要不是同时被两个狱卒夹击，你甚至可以毫发无伤地在大庭广众下径直直奔目的地。总之，在这个偌大的监狱中，只要你操作熟练兼反应敏捷，甚至可以在剧情战前避开所有不必要的战斗（不过鉴于典狱长的强大实力，建议各位玩家还是故意练练级先），可说是所有越狱行动中最轻松自在的一个。




■只需趁卫兵转身时冲过就可以了，放心，他绝对不会听见你的动静。

■归家途中的达特远远便望见了村庄中的大火，但为时已晚。



▲席娜拥有的神秘力量同时也为自身招来了噩运。

最大费周章的越狱《生化危机 代号：维罗妮卡》




■监狱里还真是什么东西都有……



◀阿尔弗雷德可说是游戏史上最变态的典狱长，无之一。

暴力度 ★★★★
智谋度 ★★★★
风险度 ★★★★

当克莱尔拿着打火机走出关押她的单人牢房时，很多玩家都以为这款游戏标榜的“监狱”不过如此，然而接下来他们不得不面对一个恐怖的事实：在玩家所处的监狱岛中，这个地牢不过仅是冰山一角而已。于是，我们的巾帼英雄不得不端起枪战战兢兢地在僵尸群中开始她的逃脱之旅。很显然，拜AVG这个游戏类型所赐，我们的主角绝不可能在地图上索到一处最短脱逃路径后直接拎着火箭筒一炮轰烂大门杀将出去，那样玩家们100%不会答应。于是，克莱尔小姐只好硬着头皮把这个监狱岛上的每一处角落全部来个地毯式搜索，以确保不会漏下关键的解谜道具，然后斯斯文文地用钥匙逐一去开锁……如此通关一遍之后，相信玩家们对这监狱地形的熟悉程度丝毫不会亚于《越狱》中的迈克尔——要知道，后者即使将监狱的地图全部纹在身上后也同样有记不起来的部分，而我们的玩家则是连什么地方会飞扑出什么怪物来都是成竹在胸的。（笑）

此外，对于克莱尔无法进入的部分房间，您大可不必担心会错过其中的景色，因为她的哥哥克里斯不久后便会来帮她打扫。总之，监狱的设计者一定会因这对兄妹感到欣慰，因为恐怕这个世界上只有他们二人全部领略过监狱里众多“精妙”的机关陷阱，而且最后还能活着出来——且咒骂着。

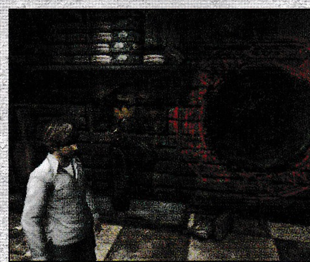
最玄幻奇妙的越狱《寂静岭4》

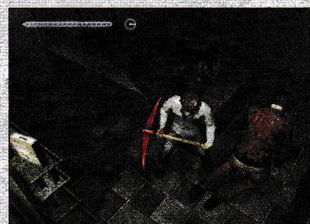


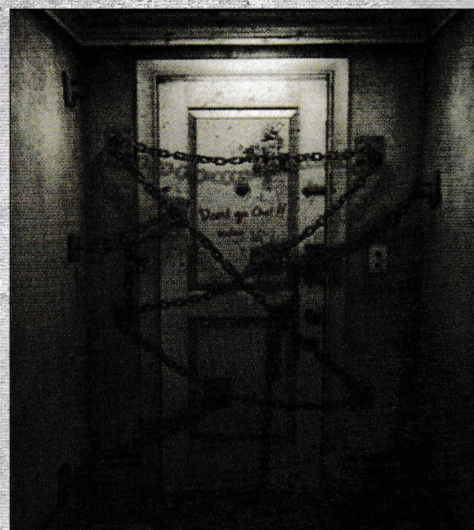
你呆坐在椅子上，不知道自己该做些什么。客厅里通往出口的大门已被无数粗大的铁链紧紧锁住，你无法解开它们。你试过其他的所有办法，但都没有半点用处：电话打不通，窗户打不开，就连大声敲门呼救也无济于事——尽管你能从锁眼中看到门外的房东和邻居。你惟一收到的外界信息则是不知是谁从门下塞进来的小纸条：“妈妈，你为什么还不醒来？”你无法解读这句话的意思，相反，这只会让你寒毛直竖。这样的噩梦已经持续了五天，似乎永远不会清醒。于是，你绝望了，这个世界仿佛已经遗弃了你——把你遗弃在了一个维度未知的空间。你想到了死亡，你只能这样想。然而就在这时，卫生间里传来了一声巨响，你循声走去，惊奇地发现卫生间的墙壁上居然被凿开了一个大洞，深邃至极。这是什么人做的？这是怎么做的？你想不明白，但也无暇去想，本能驱使着你钻到这个洞中，并且要一直走到尽头，虽然你不知道这究竟是通往天国的阶梯还是坠入地狱的陷阱，但你依然义无反顾——因为你很清楚，这是你的惟一出路。

《寂静岭4》的开篇，为我们表现出来的就是这样一个“囚禁”与“脱出”的主题。或许你直至通关都不明白这一切到底是怎么回事，但不明白就对了，这就是《寂静岭》。

暴力度 —
智谋度 —
风险度 ★★★★★




▲过多的战斗降低了《寂静岭4》的恐怖感。



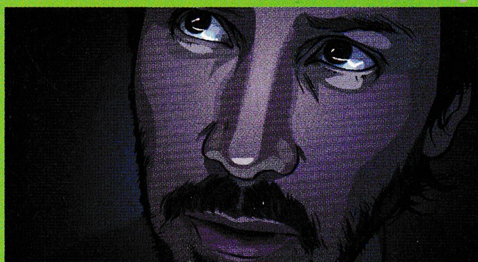
后记

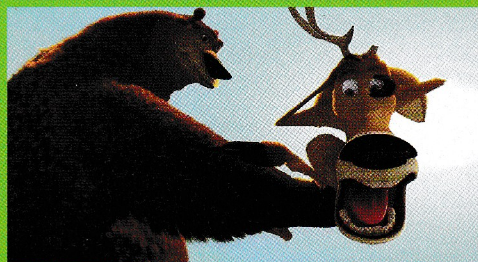
其实，除了上述十二种越狱典例外，还有一种传说中的第十三种究极越狱方式，那就是由《如龙》主角桐生一马亲自为我们演示的——刑满释放！呃，鉴于此种方式需要极大的毅力与耐心，这里就不并入正题中一并讨论了……言归正传，从某种意义上而言，其实每个游戏都是一个“监牢”，你所有的活动范围都有一个无形的边界，你永远也无法跨过这道隐形的鸿沟。角色们活在游戏的世界里，一遍又一遍地轮回，二周目、三周目、N周目，如果中途不巧GAMEOVER只需读档再来即可，周而复始，永远都不可能“越狱”。而这，无疑才是最悲哀的。





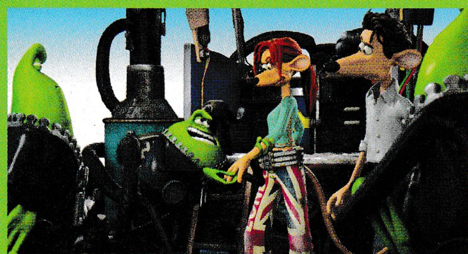




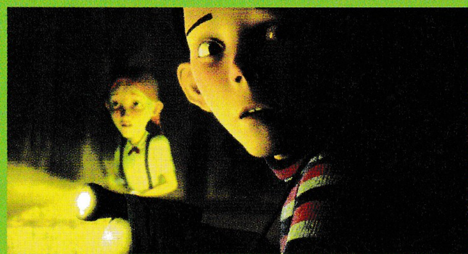


2006 好莱坞动画长片巡礼

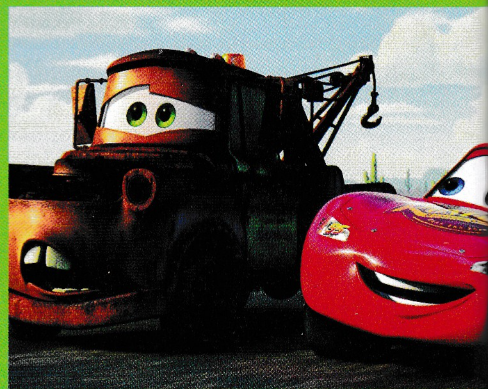












首先，为了让本文的讨论目标专注一些，让我们把目光聚焦在2006年度好莱坞制作并发行的动画长片上。也就是“2006”、“好莱坞”、“动画长片”这三个关键词的交集，这样的话，来自法国的《亚瑟和他的迷你王国》(真人表演成分也超过30%)及《复活》(Renaissance)、《加菲猫2》，以及《红辣椒》(Paprika，来自日本)等电影，都不在本文的讨论范围。虽然这些电影都在美国市场公开过，且都有其可取之处，但本文惟恐议事范围会延伸到欧洲及亚洲动画市场，那样反而显得空泛，所以本文选择专注于以上三个关键词的交集。

那么为什么本文选择讨论“2006好莱坞动画长片”呢？很显然，好莱坞的动画长片在全球范围内最具有影响力，而日式动画电影除了宫崎骏大师的作品以外，有影响力的还是为电视动画为主。

确定了范围，接下来我们就一起来巡一巡，2006年，好莱坞的动画长片到底做出了哪些成绩，同时看看在这些动画背后，都有什么值得我们关注的有趣的趋势与现象。

注1：笔者以伟大的人格担保，本文“几乎”所有内容都不涉及剧透，请放心阅读。

注2：文中的影片“推荐度”纯属笔者个人观点，仅供参考。

注3：本文以3D动画来称呼现在的主流动画长片，而不是用CG动画，因为实际上传统的2D动画，同样需求使用大量CG技术来配合制作。

■ 心虫

好奇的乔治

就是阿甘最喜欢的漫画

原名：Curious George
片长：1小时26分钟
首映日期：2006年2月10日
推荐度：★☆☆☆☆

这恐怕是好莱坞难得的一部仍采用传统的2D技法来表现的动画长片了。其主要的原因，也是因为《好奇的乔治》本身就是改编自拥有六十多年历史的同名系列儿童漫画，如果你还记得经典电影《阿甘正传》的每一个细节的话，那么你会发现《好奇的乔治》就是阿甘最喜欢的漫画。

但也许正是为了忠实于原著，本片的故事内容相较之2006年的其他动画长片显然要纯真得多，换句话说，《好奇的乔治》的内容成分比较单一，只适合儿童或是喜欢缅怀童年的人观看，对于一般成人以及青少年，却没有多少吸引力。

本片的画面还是相当赏心悦目的，虽然是采用2D动画，但其实这也不妨碍本片在画面上利用电脑特效对画面进行加工。整体温馨、柔和的配色，再配上美国著名民谣歌手Jack Johnson的插曲，片子还是不时有令人陶醉的时刻的。



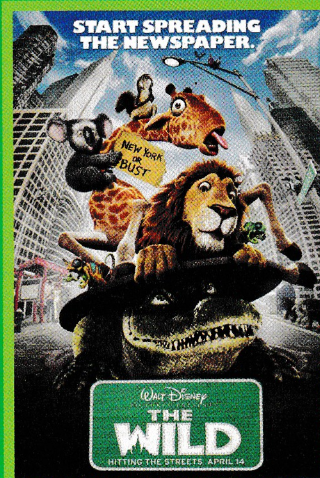
荒野历险

《24》的杰克·小强乱入！

原名：The Wild
片长：1小时34分钟
首映日期：2006年4月14日
推荐度：★★★☆☆

这是一部时运不佳的动画片，因为它的故事内容与2005年同期的梦工场的动画长片《马达加斯加》严重撞车，虽然两部电影前后相隔一年，但《荒野历险》很可能是与《马》同时期制作的，而在故事框架相近的情况下，一定是先上映的那一部电影占尽便宜。而《荒》就是可悲的后者，（其总票房只有约3000万美元）如果你已经看过《马》，那在观影时，你一定会吃惊：像，实在太像了——同样的动物园里的狮子做主角，同样的把动物们放生于大自然中做主线。

如果排除情节上的雷同，单论画面，《荒》的造诣远在《马》之上，这可能也和风格的定位有关，《马》主要讲究卡通式画风，而《荒》则凭借其制作组人员庞大以及强大的技术实力，让《荒》中出现的各种动物及场景都具有真实的质感，当然，并不是追求极致的真实，其卡通化的比例还是很恰当的。进入电影你就会被动物之王狮子及其他动物的毛发所震惊，雄狮萨姆森的毛发居然达600万根之巨，而本片的真实感画面是由418名工作人员累计花费了150万工时完成的。本片



导演斯蒂夫·威廉姆斯正是CG领域的先锋，《变相怪杰》中那张双目激凸的怪脸、《侏罗纪公园》中摄人魂魄的嗜血恐龙，以及《终结者2》中经典的液态金属人等等CG造型，都出自斯蒂夫的手笔，也正因此，《荒》片强大的画面表现，很值得大家欣赏。

给本片主角雄狮配音的是风行全球的美剧《24》的主演基弗·萨瑟兰，有人批评这样的声优不够豪华，但笔者却认为基弗·萨瑟兰的声线还是相当有特色的，尤其是在《荒》片，基弗略带低沉的声线与雄狮的角色定位配合得堪称完美！

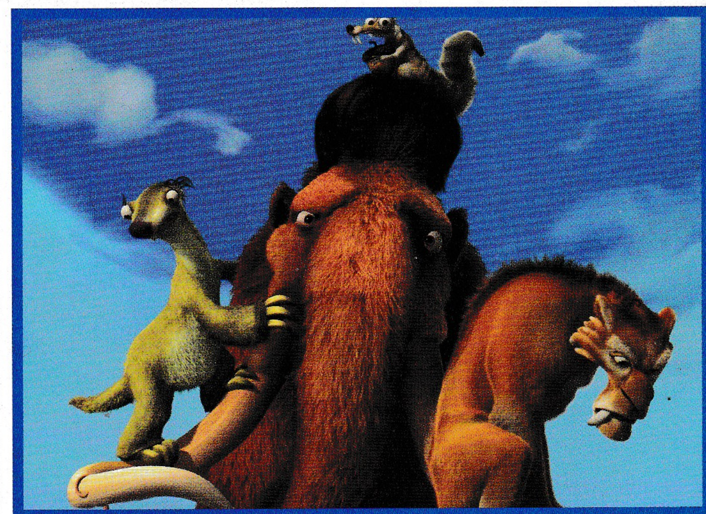
冰河世纪2

动画片还是要做给成人看

原名：Ice Age 2: The Meltdown
片长：1小时30分钟
首映日期：2006年3月31日
推荐度：★★★★☆

说到本片，大家应该来认识一下蓝天工作室(BLUE SKY)，其与20世纪福克斯初次合作在2002年推出的《冰河世纪》仅在美国就收入1.76亿美元票房，从此蓝天工作室一炮而红。之后蓝天再接再厉，于2005年推出了《机器人历险记》，叫好又叫座，票房1.28亿美元。2006年推出的《冰河世纪2》，更是气势如虹，虽然其美国票房未能突破2亿大关，但仍以1.95亿的优异成绩，位列2006年全美票房总排行榜的第七位。(《冰河世纪2》全球票房收入超过6亿美金)由此，蓝天工作室已经被视作是像皮克斯那样的卖座动画制作厂了。

《冰河世纪2》具备一部卖座3D动画长片所应具有的代表性因素，因为蓝天深刻了解：动画片——还是要做给成人看的！冰川的融化在孩子们看来，只是促成动物们大逃亡这一热闹场面的"借口"，而在成人看来，这其实是在影射地球目前面临的严重温室效应；而故事中那些节奏明快的台词，孩子们看来只是滑稽，成人们却被其中隐含的对现实的恶搞与讽刺所逗笑。当一部动画能够在满足小孩的同时，又让大人大笑不止，那么负责掏腰包的大人有什么理由拒绝这种好片呢？说到对大人们的满足，要表扬一下本片的编剧乔恩·维迪(Jon Vitti)，此君正是美国最受欢迎的成人卡通片《辛普森一家》(当然，孩子也爱看)的编剧之一，要知道，《辛普森一家》现在已经播出到第18季，而且从1989年以来，该动画剧集总共拿下85座各类大奖，其中包括23座艾美奖。正因编剧乔恩，《冰河世纪2》的剧情和台词才能如此麻辣。



谈到"《冰河世纪》系列"角色，就不得不提到那只比正片主角还要出名的贱松鼠斯科特了，两部《冰河世纪》电影上映前的预告片，贱松鼠都是绝对的主角，且在正片中它同样有不小的戏份，其近乎无敌的小强程度、对坚果的执着以及表情夸张逗趣程度都让人叹为观止，并使其成为"《冰河世纪》系列"名副其实的金字招牌。

顺带一提，贱松鼠对于坚果的探索之旅还在《冰河世纪2》的DVD所附赠的短片《No Time for Nuts》中得以继续。

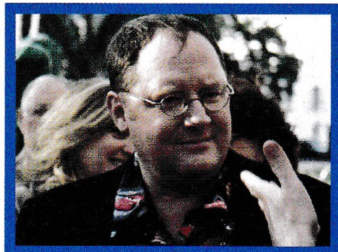
汽车总动员

皮克斯控制了迪士尼！

原名： Cars
片长： 1小时56分钟
首映日期： 2006年6月9日
推荐度： ★★★★★

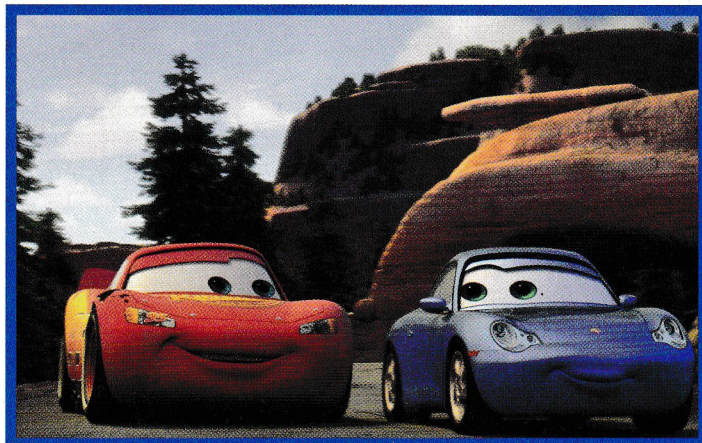
说到3D动画长片的霸主，那么公认的就是皮克斯了！包括2006年的《汽车总动员》在内，皮克斯一共推出了7部3D动画长片，每一部都是既叫好又叫座，也因此迪士尼才会于2006年1月以74亿美元的天价并购皮克斯。（皮克斯的其他6部电影按公映顺序分别是：1995年的《玩具总动员》、1998年的《虫虫危机》、1999年的《玩具总动员2》、2001年的《怪物公司》、2003年的《海底总动员》以及2004年的《超人总动员》。）

皮克斯第7部动画长片的推出，没有让任何人失望！独创性、观赏性、亲和力，又是一部几乎完美的动画作品。连续7部动画长片都如此优秀，皮克斯是真正的传说。而这个传说的背后，离不开一个传奇人物——皮克斯的副总裁约翰·拉塞特(John Lasseter)，他是这个850人的动画帝国的精神领袖，也是皮克斯的创始人之一，他亲手担任皮克斯前三部动画长片的导演一职，在为皮克斯创造了一切发展条件之后，又在皮克斯接下来的三部动画长片中担任制片。而《汽车总动员》正是约翰·拉塞特时隔多年再次担当导演的用心之作。至于迪士尼并购皮克斯，其实带有不少条件，皮克斯仍然独立得很，而约翰·拉塞特还成了迪士尼的首席创意官。因此有人说，是皮克斯控制了迪士尼。



▲2007年1月12日是约翰·拉塞特的50岁生日。他还正处于创作的高峰期，让我们期待皮克斯在他的带领下，为我们带来更多的惊世之作。

说回《汽车总动员》，皮克斯的想像力永远那么天马行空，单就以汽车为题这一点，就足以在选材的独创性上盖过绝大多数的动画长片。而对于观众而言，本片能够用卡通片来这么精确及有深度地来表现汽车文化，怎不令人啧啧称奇？虽然皮克斯不会刻意选用过于豪华的配音阵容，但请吉尼斯世界纪录之参赛年纪最大赛车手保罗·纽曼（79岁高龄的老影星）担任片中哈德逊医生的配音，并且请美国赛车史上的“老车神”理查德·佩蒂(Richard Petty，7次NASCAR总冠军、55次高速公路赛赢家，及7次代顿500赛车冠军)担任“国王”的配音；再加上邀请了当今“车神”迈克尔·舒马赫(Michael Schumacher，F1历史上首位7夺世界冠军的车手，于2006年10月正式退役)及其所在的法拉利车队担任本片的技术顾问，以及让他来客串片中法拉利车的配音，这些让人们充分感受到了汽车文化的深韵。



至于片中行云流水的动画、鲜明的配色等，已经不需要更多的描述，笔者印象较深的是得那段美丽的二人兜风片断。而这样一出视听盛筵，值得人们在今后的数年，乃至十数年里，不断地拿出来重温。

想必大家都关心皮克斯的下一部及下下部动画长片是什么吧，下一部也就是皮克斯第8部动画长片为今年6月的《小鼠大厨》，导演为曾执导过《超人总动员》的布拉德·伯德；第9部则名为《WALL.E》，主角是个机器人，定于2008年6月上映，导演是曾执导过《海底总动员》的安德鲁·斯坦顿。

●动画长片相关链接之一

其实从1995年皮克斯(Pixar)制作的《玩具总动员》的上映，就预示着传统2D动画电影地位将受到威胁，只是让人出乎意料的是，3D动画并不是接下来与2D动画平起平坐，而是很快将2D动画“压迫”到了边缘地带。先是1995年《玩具总动员》在美国展示了1.92亿美元的票房号召力，6年之后在2001年暑期的3D对2D动画大战中，梦工厂的3D动画《史莱克》在美国狂收2.67亿之际，迪士尼的2D动画《亚特兰蒂斯：失落的帝国》只以0.84亿的票房总收入黯然失色，正式宣告传统2D动画被深度边缘化……

篱笆墙外

偷吃总动员？

原名： Over The Hedge
片长： 1小时30分钟
首映日期： 2006年5月19日
推荐度： ★★★★☆

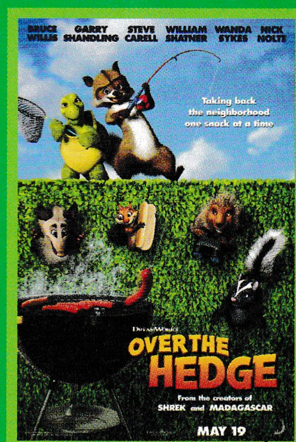
又是一部各类动物混在一起的群戏？刚接触到《篱笆墙外》时，你可能立刻会有审美疲劳之感，但看下去，你才发现这部电影的秀逸。

《篱》是梦工厂被派拉蒙纳入旗下后的首部CG电影，其制作队伍由《史莱克》与《马达加斯加》组成。《篱》在故事题材上、动画技术上，以及配音阵容上，与当年的其他动画长片相比，都不能算是很有突出表现的作品，但《篱》就胜在各方面都还有一定创意，同时各方面都打造得很优秀，从而让本片在2006年众多动画长片中脱颖而出，而为2006年第4部最卖座动画电影，并一举突破1.5亿票房成绩大关，占据2006全美电影票房榜第11位。



《荒野历险》、《马达加斯加》等片的故事喜欢把动物由城市带到大自然，而《篱笆墙外》则反其道而行，主角小浣熊率领一众小动物，以“农村包围城市”之势，由大自然大举反攻人类的地盘。对于好莱坞来说，这样的剧本颇有新意，其实在上世纪90年代初，宫崎骏的吉卜力工作室就在《平成狸合战》中展示了一场变身狸猫进攻人类世界的好戏。话说回来，《篱笆墙外》与《平成狸合战》并没有太大的联系，《篱笆墙外》的剧本改编美国自1995年开始出版的同名系列漫画。

除了有新意的剧情设计以及够搞笑的桥段之外，本片最令人意外的亮点就是老硬汉布鲁斯·威利斯给主角小浣熊的配音，至于“摇滚小魔女”艾薇儿首次“触电”大银幕，则只算是略增话题性，并让梦工厂豪华动画配音阵容的传统得以保留而已。

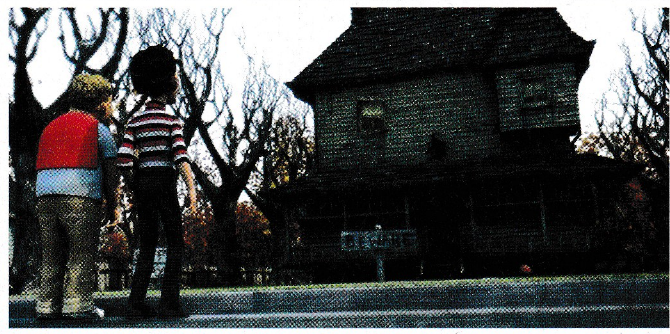


一开始听说布鲁斯·威利斯竟然给一只小浣熊配音，很多人都和笔者一样觉得这是在乱谈“断背配”（现在不流行鸳鸯配？）观影之后才发现，布鲁斯·威利斯的配音绝了，其为老不尊的调调把贪吃、狡猾的小浣熊刻画得入木三分。

怪兽屋

家庭动画恐怖片

原名：Monster House
片长：1小时31分钟
首映日期：2006年7月21日
推荐度：★★★☆☆





有一定资历的游戏玩家，都不会忘记2001年的CG电影《最终幻想：灵魂深处》，其拥有至今仍引以为傲CG技术，但1.37亿美元的制作成本换来的是仅有3200万美元的票房收入。这一惨败导致当时的Square几近破产，“FF之父”坂口博信淡出Square公司，而索尼也数年不敢再踏足3D CG动画长片的领域。直到2006年，索尼才一下子准备了2部作品重回动画长片市场，第一部就是由斯皮尔伯格与罗伯特·赞米斯基(执导过《阿甘正传》)联合担任制片的《怪兽屋》，第二部则是后面会说到的《丛林大反攻》。

有两位大导演的合作，《怪兽屋》自然有着不俗的特质，美国主流媒体称本片具有“斯皮尔伯格想像力”和“赞米斯基童心”。个性洋溢的《怪兽屋》在主角设定上，并不是采用这几年有些泛滥的动物，而是正经历着人生第一次成长烦恼的10岁孩子；本片的气氛也不是随大流的温馨派，而是定位于“家庭动画恐怖片”，索尼甚至请来《僵尸新娘》的编剧帕梅拉来写作本片的剧情……片中的反面角色，更是空前绝后——一座会吃人的老房子！影片一开始，10岁的华特所面临的烦恼让所有人感同身受，而之后其与伙伴一起面对怪兽屋时，更让影片转入精彩的冒险剧情，《怪兽屋》出众但并不喧哗的剧情让大人和小孩都交口称赞。而《怪兽屋》也从总共15部参选作品脱颖而出，与《汽车总动员》及《快乐的大脚》两部超大作一起角逐第79届奥斯卡最佳动画长片奖。不过片中的人物造型实在有些传统美式化的丑陋，与以皮克斯为代表的“美形派”相比，显然不可能受到更多大众的接受，也因此本片的票房止步于7000万美元级别。

别惹蚂蚁

影帝影后“集中营”？

原名：The Ant Bully
片长：1小时28分钟
首映日期：2006年8月4日
推荐度：★☆☆☆☆

这恐怕是2006年一部几乎没有任何突出亮点可言的动画长片了，同时本片也只适合儿童年龄层观众或是平常较少看电影的观众。如果你是电影新老鸟，阅影无数，那么你一定会愤慨于本片俗套到极点的剧情、牵强的剧情发展，以及连篇的让你笑不出来的冷笑话。当然，如果你是电影新丁，可能才会觉得本片还不错，蛮好笑。本片只有2800万美元左右票房正是本片所获得认可程度的最好佐证。

其实本片的卡司(CAST)中还是颇有几个名字制得一提，本片的制片是超级影帝汤姆·汉克斯，而配音阵容中也有尼古拉斯·凯奇、朱莉娅·罗伯茨及梅丽尔·斯特里普(蚁后)等影帝影后级别的名字，但电影总体素质的低下让几位名角的星光无法闪耀。

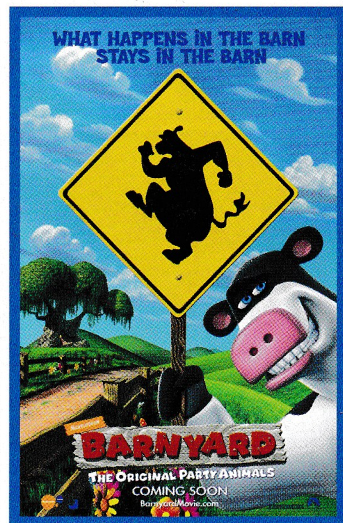
前面说到，本片“几乎”毫无亮点，也就是说本片还是有亮点的嘛，那就是片子在接近结束时的故事高潮蛮有创意的，场景也颇为壮观，这算是为不至于让本片沦于彻底的烂片吧。



疯狂农场

在派对上泡“牛”的故事

原名：Barnyard
片长：1小时28分钟
首映日期：2006年8月4日
推荐度：★★☆☆☆



《疯狂农场》虽然整体素质算不上突出，但有一点，“搞怪系”搞笑路线让其在今年的动画长片大军中不至于落下马来，较之5000万美元的成本来看，7000万美元的票房成绩倒是小小的成功。

动物群戏的设定让人略有审美疲劳，而类似动物们在人类面前乖巧，在人类走了以后立即开始狂欢的场面更是这几年用滥了的桥段。不过导演史蒂夫·奥依戴柯克曾执导过《神探飞机头续集》，因此对于搞怪颇有心得，本片更是由他自编自导，于是这部尝试创造动画领域的搞怪系新派别的《疯狂牧场》就此诞生。其实在角色造型上，奶牛主角牛乳部分的刻意“写实”就是其“搞怪”之一。而主角牛甚至还把搞怪对象贯彻到了人类身上。有人称主角为派对牛，就是因为主角在影片中喜欢参加动物派对，以及喜欢在派对上泡“牛”。

在声优方面本没有什么大牌，不过喜欢美剧《老友记》的朋友可能会惊奇地发现，原来《老友记》的莫尼卡(柯特妮·考克斯，Courteney Cox)也在当中啊！

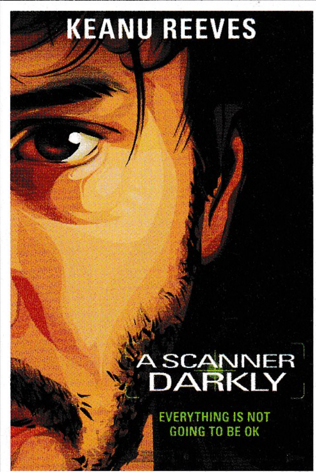
●动画长片相关链接之二

在表现形式的优劣上，3D动画并不能取代2D动画，而是各具有其优点，各具有其艺术价值所在，只是现在的市场状况是3D盖过了2D。(在这一点上，电子游戏市场3D技术与2D技术在业界的应用比例与动画长片领域的情况颇为一致。)而2003年的第75届奥斯卡颁奖会上，奥斯卡将其史上第二个最佳动画长片奖颁给宫崎骏的《千与千寻》，这正说明了2D动画在艺术价值上，丝毫不输于3D动画，也并不会过时。

年度最另类、最不商业化、最不“动画”的动画

黑暗扫描仪

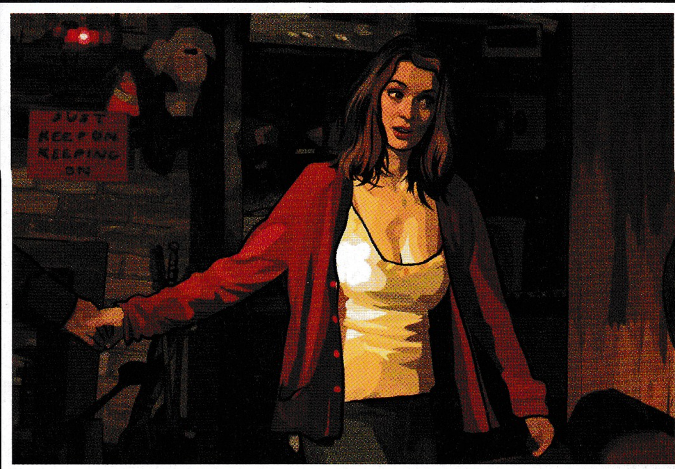
原名：A Scanner Darkly
片长：1小时40分钟
首映日期：2006年9月15日
推荐度：★★☆☆☆



这是本文所涉及13部动画长片中，最另类、最不商业化、最不“动画”的一部动画了。而其也是采用独立制片的方式运作，上映时，也只在美国有限的部分电影院内放映，因此票房收入是“非主流”的548万美元。但本片所具有的话题性却毫不亚于其他高卖座的动画电影。

故事的原作者菲利浦·K·迪克是科幻迷心目中至高无上的一代宗师，根据他的小说改编的电影也有数部巨作，包括哈里森·福特主演的《银翼杀手》、施瓦辛格主演的《宇宙威龙》(Total Recall)，以及汤姆·克鲁斯主演的《少数派报告》等。而本片则请到的是“黑客”基努·里维斯担纲主演！再加上本片采用了独特的动画技法，因此整部片可谓话题性十足。

这里用到的独特的动画技法是“rotoscoping”技术，它将实景拍摄的画面经处理为有如碳棒素描的动画影像。这其实并不容易做到，该片的首席动画师透露，整部电影一共耗费了50个动画制作人员共一年半的功夫才处理完成。但比较遗憾的是，虽然采用了独特的动画技法，片中却没有充分利用到这种优点，除了那件“幻彩”衣，片中其他几乎所有场面都只是很单纯的一种画面风格的转换。



而在故事上，虽然本片也属于科幻类，但能够表现其科幻味的科技元素却乏善可陈，这更是大大降低了其商业价值。但对毒品的讨论还是显出了原作的深度，而最后的结局也算出人意表。

“超人”导演话题性远超电影本身！

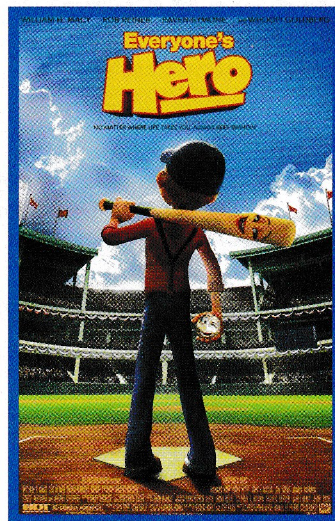
棒球小英雄



原名：Everyone's Hero
片长：1小时26分钟
首映日期：2006年9月15日
推荐度：★☆☆☆☆

算是2006年度只适合低龄观众的三大动画长片之一，而且其低龄程度较之《好奇的乔治》及《别惹蚂蚁》有过之而无不及。所以本年度动画长片票房“倒二”的位置就留给了本片。其实作为电影来说，如果不能同时满足带孩子进影院的成人，那么这样的电影就更适合只放在电视或是DVD这样的媒体。即使如此，大家还是应该对本片留有口德，要知道，本片是“前超人”扮演者克里斯托弗·里夫执导的遗作。而“超人”的导演本身的话题性要远超过这部电影本身。

大家都知道克里斯托弗因伤而身体瘫痪，他是通过电视会议系统，每周在他纽约的家庭办公室参与本片的制作工作的，而且该片大部分人物设计都由克里斯托弗·里夫本人完成，但是前“超人”于2005年10月10日因心力衰竭逝世，之后才交由他人完成遗作。而这部电影原来的名字《杨基·欧文》(Yankee Irving)，之后改名“Everyone's Hero”(大家的英雄)，正是要向该片的超人导演克里斯托弗·里夫致敬。



●动画长片相关链接之三

3D动画电影的出现，更加繁荣了整个动画市场，同时也提升了动画在电影市场中的地位。

其象征之一，就是代表电影最高荣誉的奥斯卡奖从2002年起，专门设置了一项“最佳动画长片”奖。而第一部奥斯卡“最佳动画长片”奖的得主，正是《史莱克》！(附：接下来几年的奥斯卡动画长片奖分别为2003年《千与千寻》、2004年《海底总动员》、2005年《超人总动员》、2006年《超级无敌掌门狗：人兔的诅咒》、及2007年的《快乐的大脚》)

●动画长片相关链接之四

2006年度，整个好莱坞动画长片名单中，3D动画为11部，2D动画则为2部，而且这2部2D动画都是中小成本制作……那么现在动画长片在整个电影市场的地位如何呢？观察一下2006年美国电影票房排行榜，你会发现，排名前11名的电影中，有4部电影为动画长片……其中第11位为动画片《篱笆墙外》。

●动画长片相关链接之五

当前，已经有很多的电影公司加入到动画制作大军中来，这也是3D动画出现后，整个动画市场繁荣的表现。好莱坞的六大影片公司：环球影业公司、派拉蒙影业公司、20世纪福克斯电影公司、索尼影业公司(哥伦比亚/三星)、华纳兄弟影业公司、迪士尼影业公司，都涉足了动画长片领域。

●动画长片相关链接之六

2006年动画长片名单（按票房升序）

片名	美国票房	发行公司	3D/2D	估计成本
黑暗扫描仪	548万美元	华纳独立	2D	未明
棒球小英雄	1452万美元	20世纪福克斯	3D	未明
别惹蚂蚁	2813万美元	华纳	3D	未明
荒野历险	3209万美元	迪士尼	3D	0.80亿美元
好奇的乔治	5833万美元	环球	2D	0.50亿美元
鼠国流浪记	6446万美元	派拉蒙梦工厂	3D	1.49亿美元
疯狂农场	7260万美元	派拉蒙	3D	0.51亿美元
怪兽屋	7366万美元	索尼	3D	0.75亿美元
丛林大反击	8430万美元	索尼	3D	0.85亿美元
篱笆墙外	1亿5501万美元	派拉蒙梦工厂	3D	未明
快乐的大脚	1亿9425万美元	华纳	3D	1.00亿美元
冰河世纪2	1亿9533万美元	20世纪福克斯	3D	0.80亿美元
汽车总动员	2亿4408万美元	迪士尼	3D	1.20亿美元

丛林大反攻

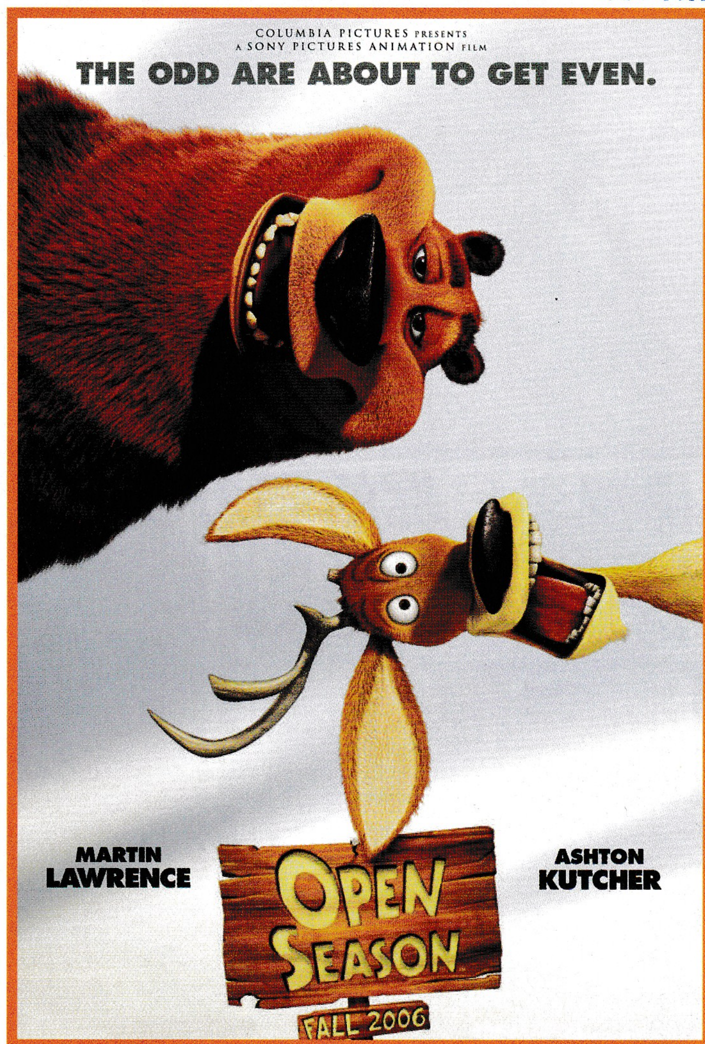
索尼动画长片大反攻！

原名：Open Season
片长：1小时29分钟
首映日期：2006年9月29日
推荐度：★★★☆☆

其实《丛林大反攻》才是索尼的首部3D动画长片（《最终幻想》与《怪兽屋》并非由索尼自行制作）。

《丛林大反攻》诞生在一个CG动物戏已经饱和的时代，不过幸好，影片还不至于是动物群戏，主角是熊与鹿组成的搞笑二人组。欢笑是本片的最大诉求，光是看到影片中两位角色的滑稽造型，你就会有些忍俊不禁。黑人谐星马丁·劳伦斯的配音非常值得称道，其略带有黑人RAP味道的台词让人感觉眼光一亮。而青春帅小生阿什顿·库彻竟令人意外地出演外貌滑稽的贱鹿，更出人意表的是他的配音竟然和贱鹿这么贴切，而且这么有笑感。

故事中贱鹿是个惹祸的“扫把星”，正是他一手带坏了我们的“乖乖熊”……但故事后来，“家养”动物回归自然去冒险的主题仍让人感觉落了俗套。尽管如此，《丛林大反攻》还是取得了不错的票房成绩，可以说在《汽车总动员》、《冰河世纪2》、《快乐的大脚》、《篱笆墙外》这四位“1.5亿美元天王”之下，就是“万人之上”的《丛林大反攻》了。较之本片8500万美元的成本，索尼首部自制3D动画长片以8430万的票房基本拿回了成本，算是不过不失。



鼠国流浪记

粘土动画真的需要CG加工吗？



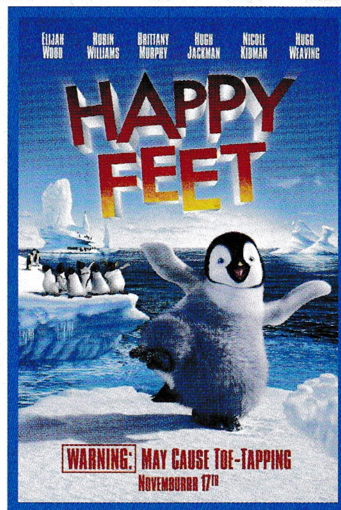
原名：Flushed Away
片长：1小时24分钟
首映日期：2006年11月3日
推荐度：★★★☆☆

《鼠国流浪记》的背后，同样有一家已经渐成气候的动画厂——英国阿德曼动画公司（Aardman Animation），他们最擅长的就是粘土动画，其利用“定格动画”（一个画面拍好后，由动画师将对象稍作移动，再拍下一个镜头，每次只拍摄一帧）技术所制作的动画长片早在2000年推出《小鸡快跑》起就已经声名在外了，而2005他们推出的《超级无敌掌门狗：人兔的诅咒》更是获得了第78届奥斯卡最佳动画长片奖。

《鼠国流浪记》采用“阿德曼的粘土造型实拍”+“《史莱克》制作组3D CG化”的画面处理方法，有媒体称之是“将粘土与CG的妙处完美结合”的天合之作，但观影之后，你会想，粘土动画真的需要CG加工吗？这其实不是一部完完全全的3D动画吗？这样会不会抛弃了粘土动画所具有的独有灵气了？不知道是不是美国人也带有同样的疑问，本片虽然在评论界口碑不俗，但票房未能突破6500万美元，即使是有梦工厂惯有的豪华声优阵容作筹码。

不过在故事方面，本作还是很讨人喜欢的，整个剧情发展节奏控制得当；而“粘土与CG的妙处结合”虽然谈不上完美，但还是起了一些化学反应，让人物的动感更足，而休·杰克曼、凯特·温丝莱特及让·雷诺的声优组合也还算豪华。但在11月这个竞争惨烈的电影黄金期，各方面只是不差，而没有突出的表现的话，《鼠国流浪记》注定不会受到更多人赏识的。





佛罗多，你的脚怎么一集比一集短了？

快乐的大脚

原名：Happy Feet
片长：1小时40分钟
首映日期：2006年11月17日
推荐度：★★★★☆

在刚刚于2月底结束的第79届奥斯卡颁奖会上，《快乐的大脚》力挫《汽车总动员》及《怪兽屋》，一举夺得了最佳动画长片奖。

《快乐的大脚》具有何等的实力能够获得这一殊荣呢？以下为我们来试分析一下原因，并在分析中深度认识这部动画巨作。

首当其冲的原因就是本片的精妙取材。利用3D动画制作一部歌舞片？这就已经让人感到新鲜了，更何况，负责表演这些歌舞的，竟然是一群憨态可掬的南极帝企鹅！片中主角就是一只天生会跳踢踏舞的企鹅，而片商华纳兄弟则直接请来"当代最年轻的踢踏舞大师"塞翁·格洛文亲自指导踢踏舞动作。不过本片最具有杀伤力的，还是阵容豪华的流行音乐汇演，而且音乐类型多种多样，让人尽享美妙的音乐。当然前提是你必须对美国的流行音乐有很长时间的关注，可惜笔者对于美国流行音乐的关注范围就不够大，但每每偶尔听到笔者熟悉的片断从企鹅口声配合着企鹅们的优美舞蹈的唱出来时，笔者甚至有汗毛立起的感动！

原因之二是豪华得令人窒息的配音阵容。单凭其中伊利亚·伍德（《指环王》系列佛罗多）、休·杰克曼、妮可·基德曼、罗宾·威廉斯这几个名字就足以惊为天人了。而2006年以4部新片复出的搞笑老将罗宾·威廉斯更在本片中倾情献唱。

原因之三，《快乐的大脚》的对手是《汽车总动员》。按照奥斯卡奖的设立目的，提拔新类型电影、提拔新兴势力，才能让电影界能有更美好前途，因此已经斩获过两座奥斯卡最佳动画长片奖的王者皮克斯自然要"让位"给小企鹅了。

虽然奥斯卡是属于"大脚"的，不过这并不能代表本片在总体造诣上超过《汽车总动员》。而且"大脚"上映时段，只有一部《鼠国流浪记》与之竞争，因此近2亿票房成绩尚属情理之中，并没有给人们带来惊喜。笔者究其原因，个人认为"大脚"还有一些缺憾。首先片中美妙的音乐只有熟悉美国音乐的人才能品味到更高的快感；其次电影的剧情发展略显生涩，一会按照普通的电影那样发展，一会又按照歌舞片那样牵强附会地推进，不能让剧情发展得行云流水是很大的问题，而故事本身也略欠新意，不过故事在最后的高潮部分还是颇为峰回路转的；再次，片中的一大看点是主角的踢踏舞，但平心而论，由企鹅来表演这样的舞蹈，新意有余，但成效不足，虽然看起来好像企鹅在翩翩起舞，但看不清脚部美妙的舞姿却让笔者颇有有失落感。

不过笔者不禁在想，说不定华纳已经开始筹拍续集，届时将收录更多的美妙歌曲，而舞蹈方面也不再以不好表现的踢踏舞为主，这样本作会不会像《史莱克》那样，由第1集积累人气，再在第2集爆发出票房奇迹……

《史》的全美票房由第1集的2.68亿美元跃升到第2集的4.41亿，第3集又会出现怎样的票房大暴发？我们来年再细数吧！

●动画长片相关链接之七

美国动画界最高荣誉安妮奖(The Annie Awards)由国际动画电影协会创办、迄今已有34年的悠久历史。于2月份公布的安妮奖结果是：皮克斯的《汽车总动员》不负众望夺得最佳动画片奖，《快乐的大脚》竟没有夺得任何奖项，空手而回。而《鼠国流浪记》连获最佳视觉效果、最佳艺术指导、最佳编剧、最佳角色动画、最佳配音共5个奖项，风头甚至直逼《汽车总动员》。除《汽车总动员》的最佳动画片、最佳配乐两个奖项之外，《篱笆墙外》还拿到了含金量极重的最佳导演奖，其他值得大家注意的奖项还有：最佳动画短片《No Time For Nuts》、最佳角色设计《篱笆墙外》。最近5年来安妮奖的最佳动画片奖得主分别为：《史莱克》、《千与千寻》、《海底总动员》、《超人总动员》、《超级无敌掌门狗：人兔的诅咒》——这与奥斯卡最佳动画长片奖可以说完全一致。但惟独这一届，奥斯卡选择了《快乐的大脚》。



街机海报鉴赏

前不久和编辑部内同样热爱街机的纱迦同志聊起了游戏海报这一话题，其中关于"真实度"的话题引起了我两的极大共鸣。在上世纪80年代末期，游戏的画面还比较粗糙，当你将海报和游戏画面进行比较时，有时简直不可能将两者联系在一起。看着华丽无比的海报，再看看那寒酸的游戏画面，这种现实与理想的落差实在让人心情不快。其中给我印象最深刻的要属FC版的《圣斗士星矢》了。第一次看到该游戏海报中熟悉的圣斗士们，当时别提对这款游戏多憧憬了，结果把卡带往机器中一插一切美好的幻想便灰飞烟灭了。我看到的星矢就犹如小蚂蚁一般，更不要提什么华丽的圣衣了……

■Alien Challenge■IGS

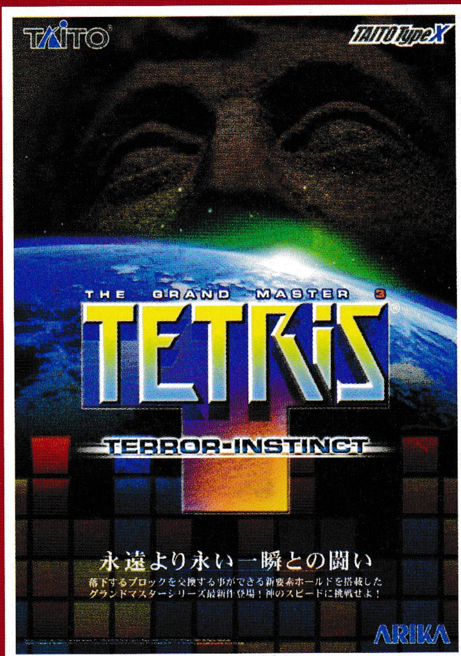
谈不上精美，甚至有些丑陋，这是一幅很有中国特色的海报。《Alien Challeng》是由IGS于2001推出的一款格斗游戏，在市面上很少见。请各位注意一下海报上角色的眼睛，几乎没有一个美形的，他们都出现了斜视、对眼或不对称的情况……这真可以说是奇观了。



■狂城斗士■Tecmo

如果没有一定年龄的玩家几乎不可能再看得这款游戏。Tecmo的这款《狂城斗士》可以说是当时气氛最恐怖的一款作品。游戏中不但会突然黑屏后出现一只大猩猩，而且敌人不是断胳膊少腿，就是脑袋落地，血腥程度绝对是儿童不宜。





■街头灌篮■DATA EAST

前不久EA在X360推出的《NBA街头篮球》的出色表现可能再度唤起了广大玩家对街头灌篮游戏的浓厚兴趣吧。不过在这里要提醒一下各位，早在1995年DATA EAST就曾经在街机上推出过"《街头灌篮》系列"，并且该游戏同样用夸张的手法向我们展示了街头篮球的独特魅力。

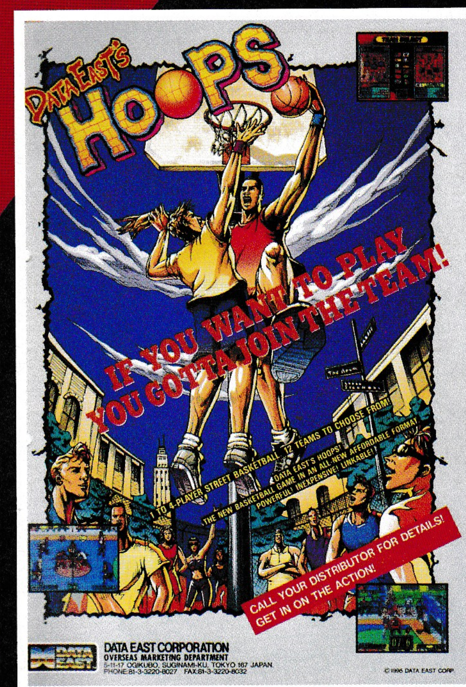


■雷电III■Seibu

从这幅海报我们可以清楚的看出著名射击游戏"《雷电》系列"的发展历程。从1990年首部《雷电》作品到2005年的《雷电III》，小厂商Seibu一直坚持不懈地打造着《雷电》这一品牌。今年4月，《雷电IV》即将登陆PS2以及X360，可能现在再来玩这个系列更多的是一种怀旧情节。

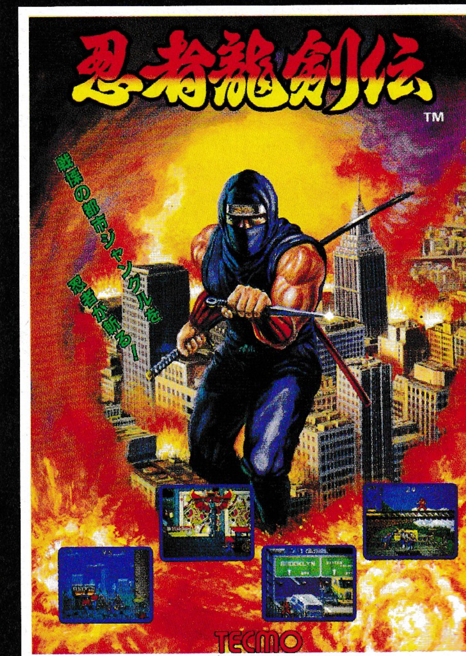
■俄罗斯方块■ARIKA

ARIKA这个名字相信大家似曾相识，可能其最著名的游戏就是"《街头霸王EX》系列"，不过这次为大家带来的是由ARIKA出品的《俄罗斯方块》。对于《俄罗斯方块》这个古老的游戏，厂商一直在挖潜它的最大潜力，如今《俄罗斯方块》的版权已经被任天堂买下。



■忍者龙剑传■Tecmo

当年街机版的《忍者龙剑传》与我们现在认识中的这款游戏那可是有着天壤之别。最初本作是一款群殴动作过关游戏，我们熟悉的、帅气十足的隼龙那时可是一个脸上带有刀疤的肌肉男。游戏的打击手感比较奇怪，敌人仿佛都来自美国电影，完全没有一点忍者的味道。





■ 小奥斯卡摔了个脆的

虞美人

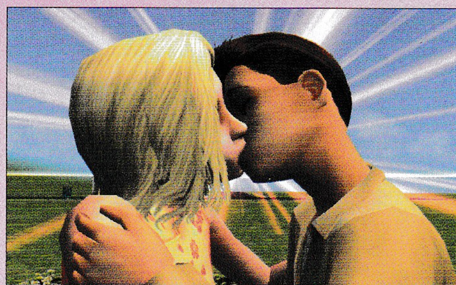
> **我记得群鹤在喜玛拉雅的积雪上漂游，我记得海豹的歌唱、鲸的跳越和羚羊的剪影，我记得父亲变成孩子，我记得桃子发出的响声……我记得所有的一切，可我却始终不记得，自己曾经，离去过。**
>
> **——格雷戈利·考伯特《尘与雪》**

2007年，我原本以为自己会像刚刚划过日历的2006一样孤单，一样的寂寞无聊、茕茕孑立、形影相吊，就像闷骚男歌手陈升在《Summer》中所唱的那样：“躺在一个发了霉的烂被窝，独自幻想着八流电影里的艳遇。”然而让我没有想到的是，矗立在高高的云端之上的命运女神莫伊莱却在此时和我开了一个天大的玩笑——她老人家随意地挥了挥衣袖，就把一个与我有着太多回忆可供追溯的姑娘又一次安插进了我的生活，让我一时不知所措。的确，在此之前二十多年的生命历程中，荒诞的命运曾经一次又一次戏耍了我，这让我在哭笑不得的同时，甚至一度怀疑过自己的生命不过就是一场天大的玩笑罢了。我在恍然间依稀看到，周身散发着辉煌光芒的上帝老爷正兴致勃勃地抱着手柄，如同在玩《模拟人生》一般操纵着世间万物。每每看到世上的凡人遭遇困惑而苦苦思索的时候，他的嘴角便会浮起一抹嘲弄的微笑，轻蔑地从牙缝里挤出一句：“傻逼。”

一个著名的捷克人曾经说过：人类一思考，上帝就发笑——这句听上去甚是不靠谱的话，实际上却是一条不折不扣的真理。

还是算了吧，这些像垃圾堆一样混乱的梦呓我还是少说为好，因为它们会对你的理解带来一些困扰。简而言之，我在这里惟一想要表明的意思就是：我目前正置身于一场曲折得近乎神奇的爱情之中。这场像马拉松一样冗长的爱情始于六年之前，中途虽然经历过一次并不算短暂的断层，然而我们最终却还是混在了一起。且说前几天，我和一个情圣朋友去喝通宵大酒，在了解到我的近况之后，丫便厉声向我诘问道：“我靠，你丫真牛叉！你这场恋爱要是再谈上两年的话抗战都该打完了，怎么还没想着赶紧脱身呢？”

我靠，像这样一个扯淡而无解的问题，我又怎能给出一个准确的答案呢？无论是谁都知道，爱情





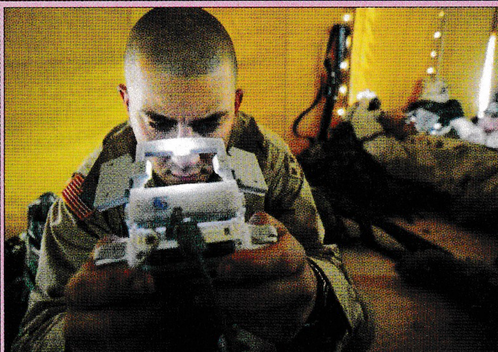
本来就是这么一个非理性的玩意儿——君不见那些漫天飞舞的大蛾子都争着抢着飕飕往火里蹦么？君不见正太罗密欧与朱丽叶小小年纪便双双殉情的人间惨剧么？君不见那群傻冒的“完猪格格”们一个劲扯着脖子高呼什么“山无棱，天地合，才敢与君绝”么？总而言之，爱情总是能让人在瞬间丧失理智，并不断做出种种疯狂的举动。

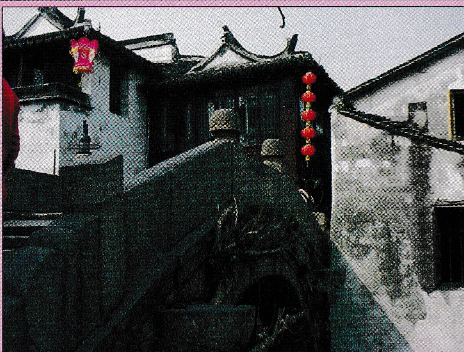
但是，上面的这个问题我虽然用不着去回答，但我却丝毫无法回避。二十五岁生日即将来临的前一夜，我在周公的指引下来到了一个貌似甜蜜的梦境之中。我梦见自己左手拉着媳妇儿，右手牵着刚刚蹒跚学步的孩子，一家人在铺满灿烂阳光的草坪上快乐地嬉戏着……梦醒之后，我明白自己已经老了，因为我已经开始像个大龄未婚的中年人一样渴望一个家庭了。完了，GAME OVER了，美女作家的祖师爷杜拉丝老了之后还有情人为她的容颜爱得死去活来，网坛老妖精麦肯罗老了之后还能脾气火爆地在元老赛上与对手大打口水仗，传奇英雄索利德·斯内克老了以后还能在《MGS4》中继续大显身手……可是，像我这样一个渴望伟大然而实际上却平凡到了极点的人，在变老了之后还能干些什么呢？

我的小可爱为我解开了心头的疑惑，她说：“我们可以继续小心地呵护我们之间的爱，直到我们扇着翅膀一起离开这个世界为止。”

我完全同意她的看法。







八年前的公元1999年，我还是一个刚刚脱离了高考苦海的高三学生。像绝大多数的同龄人一样，那个时候我贫贱、我猥琐、我一无所有，但是我却善于把自己伪装成一个骄傲的人，并企图藉此来维护自己那渺小得不值一提的自尊。那段时间里，我偏执得近乎可笑，以至于我在多年以后听到木马乐队在《庆祝生活的方法》中高声唱道“我们卑微……即使破碎，姿态也要优美……”的时候，依然会有心有戚戚的感觉。

高考结束的那个暑假，我开始疯狂地打起了动辄就是三四张CD的大部头RPG。我喜欢这种扮演英雄来救世的美妙感觉，因为只有在这个时候，我才能切身地感受到自己的伟大。现在看来，这样的做法实在是幼稚到了极点，然而在那时我却将之引以为傲，并乐此不疲。

那一年夏末秋初的时节，我提着一个破旧的行李箱登上了南下的列车。一张鲜红的录取通知书把我赶到了繁荣富强的江南水乡，我的亲朋好友们全都为此而欢呼雀跃，因为他们听说那里满地都是黄金，无论是谁都能够轻易在那里邂逅到一片天堂。于是我便在大家期盼与艳羡的目光中一路向南地飞驰而去，至于我心中那些尚未来得及被物质化的理想，则全部都滞留在了北方，就像春运期间火车站等待返乡的万千农民工一样，脏乱而且值得怜悯。

倘若你没有登上过南下的列车的话，那么你也许一辈子都不会理解我国实行实施计划生育政策的必要性与紧迫性。如你所见，矗立在站台上候车的人群就像原始森林一样的可怕。火车刚一停稳，人群便开始疯狂地向前涌去，支离破碎的身体紧紧地挤在一起，空气中漫溢着浓烈的人肉味道，呛得人喘不过气来。我夹杂在恐怖的人潮之中，就如同是湍急河流中的一片枯叶，在一片天旋地转之中便被人流胡乱地推进了车厢。

这是车厢，这是一节硬卧车厢，这是一节在深沉夜色中飞驰的硬卧车厢。车厢里的灯已经熄灭了很久，然而我依然躺在坚硬如钢的上铺之上辗转反侧，忧伤似水。当然，在车厢中四处流传的、混合着方便面味道的汗脚气息自然要为我的失眠负上一些责任，然而它们毕竟不是罪魁祸首——倘若你也要远离故土和亲密的故人，来到一个完全陌生的城市中展开一段前路迷茫的新生活的话，你也许就会像我一样难过，像我一样寂寞，像我一样春心骚动，像我一样孤枕难眠。

很显然，这样背井离乡的经历已经足够让人忧伤了。不过更加可恨的乃是睡在我中铺的那个混蛋，丫竟然敢在不插耳机的情况下明目张胆地调戏着我当时朝思暮想的GBA美人儿。怪物被英雄击杀时所发出的惨嚎在寂静的车厢里显得毛骨悚然，我在上铺被迫洗耳恭听，于是不停地唉声叹气，禁不住很想打人。

拜中铺贱人契而不舍的噪声骚扰所赐，我始终都无法向周公大爷靠近半步。走投无路的情况之下，我便睁开眼睛，用迷离的目光打量起四周沉重的黑暗来。沉浸在这片空洞的恐惧之中，我无比急切地想要知道，当眼前的这片黑暗最终消失的时候，等待我的究竟会是什么。是一片碧蓝如洗的晴空，抑或是满眼凌乱而阴晦的乌云？

就这样，在胡思乱想中整整漂泊了二十六个钟头之后，我终于晃晃悠悠地来到了江南。尽管在踏上这片湿润而秀美的土地之前，我已经海阔天空地想到了很多，然而我始终都没有料到，我竟然也会在这个诞生了无数浪漫爱情传说的城市里遭遇了一段没有海誓山盟，但却同样刻骨铭心的爱情。

尽管彼此间失去联络早已三年有余，然而，当我在故乡一家静谧的咖啡馆中再次与虞昕意外邂逅的时候，我还是一眼就把她认了出来。我注意到，她的五官似乎要比三年前显得更加清晰、更加标致，而她原本清汤挂面的披肩直发此时也变成了优雅的大波浪，这让她在不失清纯的前提下又平添了一丝成熟女人的妩媚。换言之，在离开我的这三年里，她不但没有因此而产生丝毫的憔悴，并且变得愈发光彩照人起来。说实话，这个发现令我感到无比沮丧。

是的，我依然清晰地记得她六年之前的容颜。那张隐藏在幽暗灯光下的秀美容颜已经成为了我记忆中独一无二的烙印，而现在，当我再次正视着这张既熟悉又陌生的脸庞的时候，我的脑海中曾一度闪现出了一个忧伤到令人绝望的字眼——无可挽回。

遥想六年之前，在那间闷热潮湿且空间逼仄的学生宿舍中，我无聊而且无所事事，躺在自己那张摇摇欲坠的上铺上望着天花板发呆几乎就是我生活的全部内容——说实话，尽管在此前我已经做好了充分的思想准备，然而大学生活的无聊程度最终还是洞穿了我的心理承受底线。我想老老实实地去上课，可是老师们只会不着边际的扯淡；我想和朋友们痛痛快快地聊聊游戏，可是宿舍中的其余三个兄弟都是根正苗红的学习男——“电子海洛因猛如虎！”他们义正词严地如是说道，让我恨不能咬舌自尽；我想轰轰烈烈地谈一场校园恋爱，可是校园中四处游走的除了猪脸女就是猪脸女，这实在让人忧伤似水。

在以上种种因素的作用之下，当时的我便开始琢磨着要去找一份工作，并用自己挣来的血汗钱来为自己添置一台PS2，从而彻底改善自己没有游戏、没有女人的闷骚单身生活——那个时候，尽管刚刚推出的《心跳回忆3》人设被无数玩家们鄙视为渣中之渣，然而在我这个非典型的萝莉控眼中，外形低龄化的牧原优纪子同学俨然就是我心目中的完美女神。至于那个备受推崇，集无数优点为一身的藤崎诗织同学，在我看来也只能望牧原兴叹的份儿而已。

我的目标是学校西门外的一家小咖啡馆。这个小咖啡馆有着一个极其好听的名字——花园村，花园村的装修十分考究，但是在其中消费的成本却是







出奇的低廉。倘若你愿意的话，那么你只需花上十块钱就可以在里面泡上一整夜。如此还惠于民的娱乐场所，简直与各种慈善机构有得一拼。

我是在一个阳光灿烂的午后发现花园村发布的招聘启示的。那张贴在食堂宣传栏上启示的大意是说，这个咖啡馆目前需要一个钢琴手，每天晚上七点到十一点半工作，工作的内容是演奏一些抒情的情调音乐，待遇优厚之类的云云。将启示粗粗浏览了一遍之后，我知道自己的机会来了——我从四岁起便开始刻苦学习钢琴技能，时至今日也算小有成就。虽不敢说能有多大的造诣，但是弹一些被学院派所不齿的情调音乐还是没有任何问题的。

于是当天晚上，我便大摇大摆地混入了花园村之中。然而我丝毫没有想到的是，在这家环境优雅的咖啡馆中，首先将我的目光牢牢地吸引住的，并不是那架能够为我带来可观收入的小三角钢琴，而是一个坐在咖啡馆角落中静静看书的姑娘——她在阅读时所散发出来的优雅气息令我怦然心动，无法自拔。

在进一步的观察之后，我更是吃惊地发现，姑娘手中捧着的书竟然是索尔仁尼琴的《癌症楼》——一般来说，看这种书的女性十有八九都会是文艺女青年，而这个发现也让我的心中顿感欣喜。"正撞老子的枪口上了，调戏文艺女青年正是老子的强项啊！"我在心中如是淫笑了两声，随即便决定把找工作的事暂且放在一边，先上前与佳人搭个讪再说。

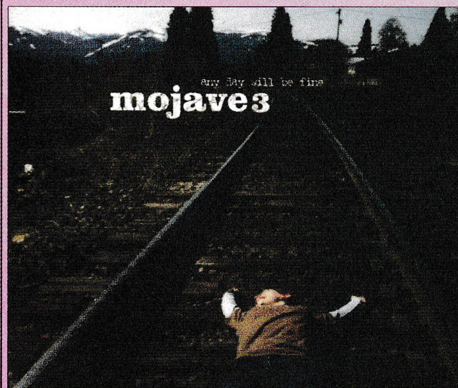
于是我来到那个疑似是文艺女青年的姑娘对面，大大咧咧地自顾坐了下来，而后便摇头晃脑，用自视为充满了磁性的嗓音背诵起了让所有文艺女青年都喜闻乐见的作品，法国才女弗朗索瓦·萨冈笔下的《你好，忧愁》："这种感情以烦恼而又甘甜的滋味在我心头萦绕不去，对于它，我犹豫不决，不知冠以忧愁这个庄重而优美的名字是否合适。这是一种如此全面，如此利己的感觉，以至于我几乎为它感到羞耻。因而，忧愁在我看来就显得是如此可敬……"

令我感到失望的是，那个姑娘似乎并没有对我以及我的发言产生任何的兴趣。她依然目不转睛地注视着手中的书本，直到半晌之后，她才懒洋洋地冒出了一句："Bonjour，Tristesse."

"……呃，那个，你说什么？"毫无心理准备的我一下子便慌了手脚，险些就被这句听着耳熟但又不知所云的鸟语一击必杀——如你所知，对于一个较为擅长英语，并且在高中时期便曾参与过某美版RPG攻略撰写工作的家伙来说，被一句洋文弄得满头雾水自然是一件很没面子的事情。

"这是法语，意思就是你想跟我显摆的那部作品的题目——你好，忧愁。"姑娘抬头瞥了我一眼，眼神近乎轻蔑。

我于是大窘，面红耳赤地吭哧了好一会儿之后恢复了镇定。我稳定了一下情绪，而后便用英语结



结巴巴地对她说道："今晚我来到这家咖啡馆中，原本是为了完成一项十分重要的任务。然而当我看到你的那一刻，我才突然意识到，自己的那个任务简直渺小得不值一提。"

姑娘再次抬头瞥了我一眼，只不过依然沉默无语。

"……你怎么连点儿反应都没有啊，莫非真的一点儿都听不懂？"我尴尬地挠了挠头，"唉，你们果然都喜欢用这种沉默的方式来羞辱我的英语发音。"

"那倒不是，"姑娘的脸上绽开了一丝微笑，"我只是在想，难道你还没把自己所有会用的英语单词都用光么？"

通过她的笑容，我开始更加仔细地打量起她的五官来。说实话，她并不算是一个标准的美人坯子，但是却很耐看。不算大但却很清澈的眼睛，小巧而略有点扁的鼻子，红润的嘴巴里还藏着一颗俏皮的虎牙，实在是可爱得很。

我咳嗽了两声，而后便作严肃状摇了摇头，说："基本上算是用光了，不过，我还是留了三个词准备放到最后画龙点睛。"

"哪三个词？"姑娘饶有兴致地追问道，"你可别告诉我说是那个俗不可耐的I love you啊，这样的话，我对你好不容易才建立起来的那点好感可也就荡然无存了啊！"

"嗨，这你放心。你瞅我像是那么没品的人么？"我用食指的关节敲了敲桌子说道，"我留下的那三个词是，You are beautiful……"

"行了行了，你赶紧住嘴吧。"还没等我说完，姑娘便摆了摆手打断了我的话，"你就是这么让我放心啊？要我说，这仨词可比I love you还俗着好几个档次呢！"

"你看，这就是你不懂了不是。"我探了探身子，嬉皮笑脸地朝姑娘身边凑了凑，"正所谓听着有点俗，内涵却很足。mojave 3乐队你听说过么？著名独立音乐厂牌4AD旗下的牛叉唯美民谣乐队。在他们的最成功的专辑《Ask Me Tomorrow》里就有一首歌叫You are beautiful，那简直就是天籁啊……"

姑娘托着下巴盯着我，从她的眼神中，我似乎捕捉到了一丝不易察觉的笑意。这个发现令我欣喜不已，于是便更加兴奋地喋喋不休起来："对了，顺便透露给你一个秘密，我今天来这里本来是为了找工作的……喏，就是在这个咖啡馆里弹钢琴。而这也就是我一开始跟你说的那个所谓的'十分重要的任务'。所以说，假如一会儿我能说服老板让我得到这份工作的话，那么我以后一定会找机会为你弹这首歌。"

"别以后啊，你现在就上去弹吧，那钢琴现在不是正空着么？"姑娘冲着那架空着的钢琴努了努嘴。

"这个……不好吧。"被这个姑娘如此将了一军，我顿时又陷入了尴尬的境地之中，"没有老板的允许，这么干似乎不是很妥当啊。"

"没关系。"姑娘乐道，"我顺便也给你透露个秘密，我就是这儿的老板。现在，你得到你想要的允许了。"

"你说什么！？"我满脸惊诧地喊道。

"我就是这儿的老板，"姑娘笑着把手伸到了我的面前，"我叫虞昕，欢迎你成为我手下的员工。"

闻听此言，我差点尴尬地直接晕过去——大爷的，没想到自己原来依稀听到的那些诸如"花园村的老板乃是XX学院的一个富家千金"之类的江湖流言，竟然真的是一个事实。



说实话，一直以来，我都对资本家以及他们的狗崽子们并无半点好感。当然，我并不否认这是我的可笑的仇富心理在其中作祟——在我已然经历过的二十几年生命历程中，有许多家境优越的贱人都曾伤害过我那颗自卑但又不肯示弱的内心。小学的时候，一个药厂老板的儿子用一台从香港买来的砖头GB把我的宝贝《俄罗斯方块》手掌机轰成了渣；在中学时代，市XX局副局长的公子又用无比卑劣的手段抢走了我的初恋情人；现在到了大学，每当我为了寒假春运时的一张火车票愁得焦头烂额的时候，睡在我上铺的大款兄弟便会大声地嘲笑道："老张，你丫是傻叉啊你！火车票难买你不会买飞机票么？又快又干净，贵上一千来块钱也是值呀！"……我靠，天可怜见的，倘若我一直这样被刺激下去的话，那么我极有可能会在不久后转职成一名心理扭曲的愤青，终日身陷在一些无聊BBS的讨论区中，面对那些诸如"贫富分化过于严重，需杀光天下富人以平民愤"之流的垃圾帖大声喊顶。不过万幸的是，虞昕的出现及时阻止了我病态的转变，并让我重新客观地审视起了"富人"这样一个充满优越感，但又容易遭人诟病的敏感群体。

算了，还是不拐弯抹角了。有什么就说什么吧——我爱上了这个与我年龄相仿的富家千金。她美丽、单纯、清爽，周身上下都散发着甜丝丝的气息。倘若用略为猥琐的语言来比喻的话，那么她就像是一枚沾满露水的水果那样迷人，总是会让你有一种希望轻轻咬上一口的愿望。

在花园村弹琴的那段日子里，我和虞昕时常会在咖啡店打烊之后坐在一起彻夜长谈。我给她讲北方的大气与苍茫，她便回敬我江南水乡的精致与秀

美；我给她讲自己从前青涩纯真的少年情怀，她便与我分享自己芳心浮动的心路历程。在这里需要说明的是，虞昕似乎是个熬夜高手，她说到兴起的时候，似乎连续说上一个通宵都不会有丝毫的疲倦。而我则不行，只要一过凌晨两点我就开始打瞌，三点之后更是恨不能倒头就睡。但是正所谓追姑娘就必须要付出一些代价，而我也只好强打精神与虞昕天南海北地胡侃。以至于在那段时间里，我生生把自己熬成了凌晓雨同学圈养的熊猫。不过，我的黑眼圈毕竟也没有白熬。通过这一大串推心置腹的谈话，我们很快就从纯粹的雇佣关系发展成为了朋友，并且继而又隐隐有了些继续向前发展的迹象。

就这样，两个月的驻唱生涯一晃而过，我不但成功地赚够了买PS2的钱，而且在心中也很清楚地明白，我与虞昕之间的关系，也就像是港台地区御姐偶像团体SHE唱的那样，来到了一个"友达以上，恋人未满"的微妙状态之中。因而在当时，究竟应当如何来捅破我们之间的这层窗户纸的问题，就成为了我考虑的重点。

正所谓功夫不负有心人，在闷骚中等待了几个晚上之后，我期盼已久的机会终于还是来到了——那一天的凌晨，当花园村打烊之后，虞昕突然就把一叠人民币摆在了我的面前。

"喏，这是你这两个月卖艺所得的报酬。卖艺这东西虽说不如卖身来钱快，不过我想这也基本够你活上一阵子了。"虞昕冲桌上的那叠人民币努了努嘴，嬉皮笑脸地说道。

"嘿，真不赖哎。看起来你还算是个良心尚未完全泯灭的小资本家。"我把那些钱拿在手里抖了抖，"我很欣赏你这种绝不拖欠农民工工资的意识啊同志，回头给你写封表扬信寄报社去。"

"免了免了，你只要以后继续在我这做牛做马，努力卖艺就可以了。"虞昕坏笑了两声。

"不好意思，让你失望了。"我摇了摇头说道，"我决定，从明天开始恢复自己的自由身，一直遭受剥削的可怜人就要解放了！"

"为什么？"虞昕惊讶地问道，"莫非你真嫌我给的报酬少，去找了个卖身的好活儿不成？"

"哎我说，趣味过于低级了啊，口头警告一次。"我佯装出一副怒容说道，"像我这样一个牛人，怎么能干这种事儿呢？"

"嗯嗯，要我说也是。"她貌似若有所思地点了点头，"就你长的这模样，跟哥斯拉他二舅似的，你就算真卖身也得有人买啊。"

"……走了，伤自尊了。"我把那叠钱揣进兜里，而后便做出要离开的样子。

"得了得了，我错了还不行嘛。说正经的，你到底为什么不干了啊？"虞昕说着，又把她那双大眼睛狂忽闪了一顿，让我顿时眼花缭乱。

"那什么，别老眨眼，我眼晕。"我说，"其实吧，我来你这儿打工的最初原因就是为了买台游戏机，现在钱既然已经挣够了，那我自然也就该去享受享受了。所以说，等我以后再有物质欲望的时候，再来跑到你这儿混饭吃吧，拜拜了您勒。"

"好吧，我这人也不爱挽留别人。那以后咱就常保持联系吧。"虞昕低下头思考了一下，而后又继续说道，"呃，通过这么长时间的接触你大概也知道了，我对文艺青年一般都没什么抵抗力……"

"真的么？"闻听此言，我心中顿时大喜。

"当然啦。"她笑道，"尤其是像你这种长得很异想天开的文艺青年。"

"我靠，你这是算是夸我还是算骂我啊？"我哭笑不得地反问道。

"你自己琢磨去吧。"虞昕大笑着作出了一个代表胜利的V字手势，"行了，无业游民，我宣布你已经光荣下岗了，自由活动去吧。"

"谢主龙恩。"我向她作了个揖，而后转头便走。可是走了没两步，我就又转回头问了一句："哎，我说美女同志，咱现在在一起扯闲淡的这种行为，已经可以被定义为搞对象了么？"

"什么叫搞对象啊，真土，那叫谈恋爱，懂么？"虞昕双手食指向下，作出了一个代表鄙视的手势。

"好样的，有文化！"我向她挑起了大拇指，随即便十分夸张地大笑起来。

"你这么高兴干吗？"

"你说这生活就跟游戏似的，平白无故地就能白捡着重要的道具，而且这一次，我一捡就捡了个媳妇。"我嘿嘿地笑道，"你说我能不高兴吗？"



现在回想起来，我似乎是在离开大学的这三年的时光中才感受到了"悲伤"一词的真正含义。从或悲或喜的梦境中醒来的时候，我时常会感到十分口渴，精神不振而且头疼欲裂。于是，我便开始习惯在一根烟中开始一整天的生活。在烟雾中，我完全隐藏了自己全部的孤单与脆弱，这就像是纳丹·米尔斯坦大师在最后一次录制唱片时所演奏的恰空舞曲一样，虽然乍一听上去通篇都是辉煌与华丽，然而在细细品味过后，你就会发现，大师所奏出的每一个音符之中，实质上都蕴含着无尽的苍凉。

只有在能够感到悲伤的时候，我才能感受到一个百分之百真实的自己。是的，只有悲伤。

可惜的是，在大学的四年时光里，我却丝毫没有理解到悲伤的真正含义。那个时候，似乎没有任何的事情会让我感到动容，我不以物喜不以己悲，冷漠得简直到了令人发指的地步。即便是在和虞昕分手的时候，我都因为种种破事的干扰而几乎没有感到任何的悲伤。现在想来，那个时候的自己就像是RPG里那些作为偶像的英雄一样，尽管在自我的舞台上演绎着再震撼不过的儿女情长与生离死别，然而本质上也只不过是由一大串0和1组成的，冷冰冰的二进制代码罢了，毫无悲伤。我有时甚至疑心过，倘若《Matrix》中的恐怖场景真的在当时出现的话，那么没心没肺的我定然会成为第一批牺牲者中的一员。

就像他们说的那样，在生活中，每个人都遭遇过自己的魔鬼。在有了自己的电玩店铺之后，我的魔鬼就是那一小部分猥琐的竞争对手们，他们不遗余力地攻击着我的店铺，类似于什么卖翻新机了，什么组装货冒充原装货了，什么质次价高了之类的言论，从来就没有从他们的嘴里间断过。但是，这些魔鬼并无法将我击溃。它们不断地出现只能让我不断地增加自己的战斗力，不断地让自己LV UP，不断地让自己强大直至不可战胜。相较于我在大学时期里所邂逅的魔鬼来说，它们简直脆弱得不堪一击。

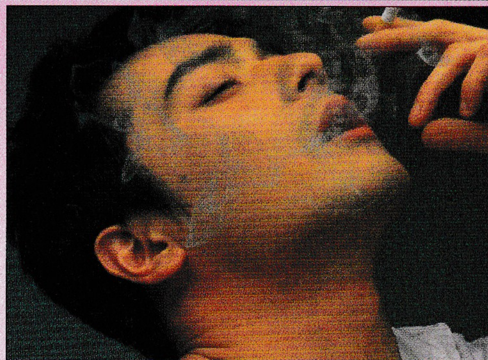
在滚出象牙塔后的很长的一段时间里，我始终都误认为自己面对的最大的魔鬼乃是虞昕那个声名显赫的父亲。在当时，那个中年男人仅仅用我悉的只言片语，便在瞬间瓦解了我的价值观和全部的梦



想，并且还亲手炮制出了我与虞昕长达三年之久的感情断层。可是，当我终于从盲目的仇恨中清醒过来的时候，我才发现，自己所遭遇到真正的最大魔鬼其实并不是这个残忍的中年人，而是我自己的心。

出于过度的自尊，我痛恨别人施加在我身上任何形式的轻蔑，甚至就连玩笑也不行。在我的字典里，轻视与羞辱完全就是两个相同的概念，因为被人轻视的感觉会让我体内蕴藏的仇恨一股脑地爆发出来，继而产生出毁灭一切的邪恶愿望。

被我过度的自尊所毁灭的第一个受害者，就是我和虞昕之间的感情。





我们所经历的二十一世纪注定会是一个浮躁的百年。凶猛的物质欲求如同肆虐的龙卷风一样降临在我们身边，而后在不动声色中便横扫了世间万物。在这样一个物欲横流的世界里，有钱能使鬼推磨，"有钱就是爷，有钱就是爹"之类的箴言才是时代的主音。浮躁的人们亲手播种下不安的种子，而且没心没肺地站在一旁，乐呵呵地看着它生根发芽。

这就像是人们看待虞昕的态度——当我和虞昕混在一起之后，我那些猫三狗四的朋友们时常会在喝酒的时候拍着我的肩膀，一脸狞笑地说道："可以啊老张，听说你没费多大工夫就把新闻学院的第一富姐儿给拿下了，真牛X！哥儿几个你们听说过么？他媳妇儿家的钱，那可都是用麻袋装的啊！啧啧，老张，等哪天我得找你取取经，回头也傍上这么一个大款……"

这种扯淡的话倘若只是听上一次两次的话，那么你尚且还可以一笑而过。但是如果听得多了的话，你自然也就会萌生打人的冲动。于是在一次深夜的酩酊之后，我的冲动终于转化成了行动。伴随着一声钝响，脆弱的啤酒瓶子在瞬间便破碎成了许多小块，可是我一个话痨朋友的脑袋比啤酒瓶更加脆弱，汩汩的鲜血像小溪一样从他的天灵盖中流淌出来，酒桌上原本热热闹闹的气氛也在瞬间凝固。

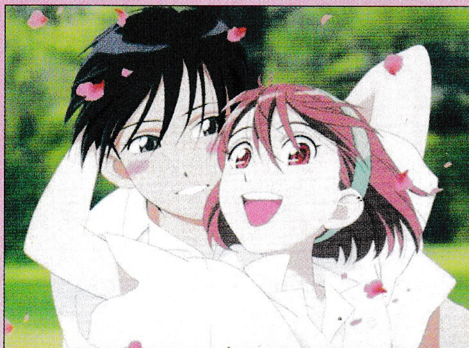
"别老提她的钱，你丫听懂了么？老子虽说确实是穷了点儿，但是老子一直就把钱当成王八蛋看！所以说，就算她和我一样是个一穷二白的普通小女生，我也会义无反顾地爱上他。"我盯着蹲在自己面前惨嚎的话痨朋友，一字一顿地说道。

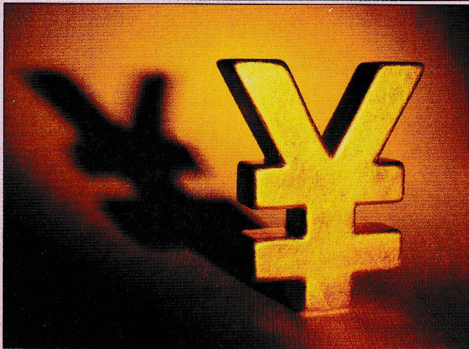
你知道，对于一个自尊得近乎神经质的人来说，有些痛处是你绝对不能触及的。究竟什么东西才能组成一个穷小子和一个富家女之间爱的纽带？莫非只有那一叠叠厚厚的人民币才行吗？

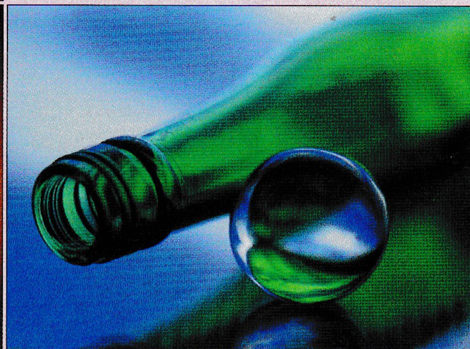
相信我，我的确没有装逼。我之所以会爱上虞昕，和她那个殷实的家境完全没有任何关系。我们在一起聊天的时候，也总是会小心翼翼地避开这个敏感的话题。一般来说，有钱人家的孩子总是会有意无意地透露出一股与众不同的优越感。然而在虞昕的身上，我却丝毫看不到这种优越感的存在，她有着一颗平静得不可思议的内心，天真得几乎一尘不染。

我从来都不曾否认，和虞昕混在一起的那些日子，乃是我这辈子中所经历的最为快乐也是最为单纯的一段时光。我在一开始就说过，在我十八岁的时候，自己的青春就已经被混蛋的高考蹂躏成了一团渣滓。我甚至还没来得及在狂热的青春期里痛痛快快地撒个欢儿，就莫名其妙地陷入了一种对一切都漫不经心的生活状态之中。我忘记了什么是真正的悲伤，同时也顺便忘记了什么是真正的快乐。在虞昕出现之前，我惟一的快乐就是来源于庞大的游戏帝国。那个时候在我看来，只有满天飕飕飞的飞空艇和满地撒丫子跑的陆行鸟的世界才是真正有趣、真正有意义的。然而，虞昕的出现却让我重新审视了身边这个真实的世界。她那种积极向上而且无忧无虑的生活态度极大地感染了我，这让我甚至一度感觉到，自己的青春又回来了。

虞昕崇尚一切美好的事物，并对我沉醉于各类恐怖游戏中的肮脏美学颇为鄙视。于是在她的不断感染之下，我灰暗的世界观也渐渐地产生了积极的改变，我开始认识到这个世界毕竟还有着如此多美好的事物。譬如说，从前在学校旁边公园的湖中看到群鸭戏嬉场景的时候，我总感觉把丫们送到全聚德才是丫们最好的归宿，放到水里这么游来游去实在是有些暴殄天物了。然而在和虞昕混在一起之后，我的概念便来了一个一百八十八度的大转弯，并一度成为了一个热爱生灵，远离脂肪的素食主义者。







我的爱情观修正并重新引导了我的世界观，这样的现象实在有时让我匪夷所思。

然而，这个世界上让人弄不清楚的事情还有很多，我永远也弄不清楚她的脑袋里怎么会装着这么多可爱又天真的古怪想法。她就像是一个热衷于撒娇的小女孩，随时都准备向你发动可爱的攻势。

那一次在网吧里，我正窝在某个BBS上看偶像蔡春猪哥哥的神作，原本专心致志打泡泡龙的虞昕突然就把脸凑了过来，装出一副奶声奶气的腔调问："看什么呢老公公？"

"我靠，老公就老公，别总是老公公老公公的叫，听着跟太监似的。"我先是严肃地纠正了她的谬误，而后顿了一下说道，"看蔡春猪文章呢，挺逗乐的。"

"哦？有意思的话就给我念上一段呗。"她继续用一种嗲得要命的语气说道。

"好吧，我给你念一段。"我清了清嗓子，而后便照着屏幕上的内容一字一句地念了下去，"曾经也有一份真诚的感情放在我的面前，我珍惜了。但那人很小气，又急急忙忙收回去了。至于我的意中人，她最好是个泼妇，每天抓我脸，吐我口水……从前我的意中人可不是这样，那时我的意中人是这个泼妇的女儿，说起话来莺莺燕燕，一年要过三次生日。每次生日我都要送礼物……"

还没等我念完，虞昕突然打断了我的话，高声喊道："那我以后也要每年过三次生日。我现在宣布，今天就是我的其中一个生日，快送生日礼物给我！"

"好吧，你想要什么生日礼物啊？"我笑着问道。

"我要两座100层的大高楼！"她想也不想便如是答道。

"大姐，你宰了我吧。"我被这个答案弄的哭笑不得，"我又不是你爹那种房地产大鳄，你让我上哪给你盖大楼去？"

"然后我还要一架大飞机！"虞昕依然沉浸在自己的幻想之中。

"这个……"我顿感自己汗如雨下，不禁犹豫着是否应当跪地求饶了。

"再然后，我就要开着飞机，把那两座大楼都给撞了。"虞昕哈哈大笑道，"我也COSPLAY一回恐怖分子，好好爽上一次！"

诚如你所见，我与虞昕之间类似于这样不着边际的谈话实际上还有很多。我们就是这样一对非典

型的另类情侣，从来没有海誓山盟，也不会动不动就把海枯石烂拿出来说事儿。我们只是喜欢和对方海阔天空地闲聊，并快乐着。

后来，迫于临将毕业时各种破事的压力，在临近大四的时候，虞昕便把已经无精力再去细心照料的花园村转让给了别人。而后，我们便用这一笔很是可观的转让经费十分纯洁地在校外租下了一套房子——呃，没错，也许你会认为“纯洁”和“校外租房”这两个词乃是一对完全不搭边的概念，然而我要告诉你的是，我们还是真就凭借着一股天真的劲头把纯洁保持到了最后。那个时候，我们的夜生活往往是这样的：我坐在小客厅中的小电视前打游戏，虞昕则坐在大电视前，一边吃着薯片一边看着一些让人崩溃的文艺电影。众所周知，广大扯淡的文艺电影里总是会有一大堆漫长到令人崩溃的静止长镜头，于是每到这时，她便会百无聊赖地冲我这边瞟上一眼，大声地说上一句：“又快死了吧，真笨蛋啊你。”

就这样，我们之间的爱情虽然没有惊天动地的海誓山盟，然而在平淡之中，我们依然感受到了一种难以言表的愉悦。有人说过，只有平淡才能使爱情永恒地持续下去，而我也一度将其奉为真理。然而我没有想到的是，我们之间的爱情就像是《怪物猎人》LV1任务中的那颗飞龙蛋一样，虽然将它安稳地抱在怀里时一切都是风平浪静，但是只要被哪怕是一只蚊子这样弱小的怪物碰上一下，那么一切也就会在瞬间灰飞烟灭了。

在我们的爱情中，虞昕的父亲就充当了蚊子这样一个并不算光彩的角色。他竖起自己导管状恶毒的嘴巴，只是轻轻地一扎，便把我们的爱刺成了支离破碎的碎片。

我想，正是由于我们在出租屋中所体验到的那种简单而持久的快乐，才使虞昕渐渐地考虑到“婚姻”这个东西的可行性。在大四寒假将至的时候，她开始想尽一切办法来鼓动我去见一下她的父母——那一对在当地声名显赫，呼风唤雨的夫妇。

对于她的这个提议，我自然是给予了完全的否定。每每当她央求我与她一起回一次家的时候，我总是会搬出“时机尚未成熟，等毕业之后再说吧”之类的理由来搪塞。

其实我心里很清楚，这一切都是我那点可怜的自尊心在作祟罢了——你应该能够想到，之于一个在上流社会中厮混已久的父亲来说，一个想要娶走他女儿的穷小子在他的眼中，十有八九都会是一个空手套白狼的猥琐投机者形象。

虞昕似乎也觉察到了我的顾虑，于是，她便去音像店买了一张扯淡的韩国电影《我脑海中的橡皮擦》，并把我拉来与她一起看。影片刚刚过半，虞昕便把头靠在我的肩膀上，貌似动情地说道：“你看，这个男主人公跟你多像。一开始也是死活不肯见女朋友的父母，然而到最后见了之后不也没像他想像的那么糟糕么？两个人还是有了一个无比美满的归宿。更何况，男主人公还凭借女方父亲的权利找到了施展自己才能的舞台，这种事业家庭两丰收的事儿，只有傻子才不干呢！”

“那你就把我当成傻子算了。”我耸耸肩，摆出了一副死猪不怕开水烫的劲头。

“哎，我说张皇。”虞昕无可奈何地叹了一口气，“你到底怕什么啊？我爸妈再怎么着也不能吃了你吧。”

“谁怕了，我就是不乐意见他们罢了。就是单纯的不乐意，不乐意！”我依然毫不妥协。



“可是，我真的希望你能去见见他们，真的。”虞昕语气诚恳地说道，“我想，都这么长时间过去了，咱们也应该有个明确的名份了吧。”

“合着你的意思是说，咱俩以前都算是乱搞，属于奸夫淫妇类型的喽？”我嬉皮笑脸地回应道。

“你给我滚蛋，少跟我贫嘴！”虞昕的怒槽在瞬间便达到了MAX，她用一种难以置信的高分贝声音向我吼道：“要么就这个周末跟我回家见父母，要么咱现在就一刀两断！”

“哎……你别急，咱再商量商量不成么？”我的声音开始软了下来。

“没商量！”虞昕又冲我大吼了一声，而后便气呼呼地冲进了她的房间，仅仅留下了一声让我心惊胆战的摔门巨响。

那一夜，我坐在PS2前回顾了《心跳回忆》的初代作品，当藤崎诗织同学在传说之树下向我告白的时候，我心想真实的爱情倘若也能如此简单那该有多好。一切都在告白的那一刻结束，省得再有这些乱七八糟的破事让我心神不宁，这样该有多好，多好！

我的自尊最终还是向爱情妥协了。那个阳光灿烂的周末，我和虞昕一起坐上长途车来到了她的故乡，一个古典与现代并存，风景秀美的江南小城。

如同这个城市中无数的富人们一样，虞昕的家也坐落在这座城市西北角的别墅区里。在这里，一栋栋外表精致的欧式建筑整整齐齐地排列着，几乎每一家的院子中都有着一片美艳异常的袖珍花园。跟着虞昕漫步在这个高尚社区中平滑的鹅卵石小路上，我感到自己的生活与这种奢华的地方似乎永远都不会有产生半点的交集。

“你就是张皇？”一个不怒自威的中年男人坐在沙发上打量着我，仿佛是《洛克人X4》里的中BOSS机械皇帝一般，看上去便让人有不寒而栗的感觉。

“是的，叔叔。”我唯唯诺诺地回答道。

“作为我女儿的男朋友，你觉得我会接受你吗？”没有任何的寒暄，充满海鲜味道的浓重江浙口音便劈头盖脸地向我砸来，顿时便让我不知所措。

“这个……我不知道。”我低下头，老老实实地回答道。

“果然还是有点自知之明。”虞昕的父亲似乎轻轻地冷笑了一声，“能给我讲讲你自己身上有哪些过人之处吗？”

“爸爸……”虞昕用嗔怪的眼神看了自己的父亲一眼。

“你别说话。”他冲自己的女儿摆了摆手，而后又一次把冷峻的目光聚集在了我的身上，“我要听他说。”

这个老混蛋！我在心中怒吼了一声。作为一名除了骄傲之外一无所有的男人，我能在他这样所谓的“成功人士”面前说些什么呢？我没有一个显赫的家庭背景，我的父母既不是富可敌国的大亨，也不是权倾朝野重臣。至于我自己，则更是不值一提。一个连象牙塔都还没有滚出，前途也是一片迷茫的大四学生，身上又怎么可能会有他所能看重的优点呢？

“……我没有什么过人之处。”我鼓起了勇气，抬起头与虞昕的父亲对视起来。

“你说什么？”他用一种近乎是嘲笑的语气问道，“没有什么特别的过人之处，你想我会把我的女儿交给你吗？”

“我爱她，这就是我要和她在一起的全部原因。”我咬了咬牙，挣扎着说道。

“呵，爱。小小年纪你懂得什么是爱？”他死死地盯着我的双眼说道，“你有本事给她买一个像这样的大房子吗？你能在她想开个咖啡店的时候就给她开上一个咖啡店吗？或者说，你能给她一张永远都刷不爆的VISA卡吗？要是不能的话，你凭什么说你爱她？”

“我现在不能，可是……可是我毕竟还有自己的理想，我相信，我终有一天会通过我的理想来为她实现这一切。”我强忍着怒火垂死挣扎道。

“理想？你有什么理想？”虞昕的父亲把身体往后靠了靠，漫不经心地问道。

“我想在毕业之后开一家游戏店。”我毫无保留地把自己的想法说了出来，“然后再把它做大做强，您一定知道，游戏业将会在不久后的将来成为一个十分热门的行业。而我也相信，自己一定会在这个行业里找到自己施展才能的空间。”

“小伙子，千万别用‘您一定知道’这种过于自信的字眼跟我讲话。”虞昕的父亲用轻蔑的语气对我说道，“我根本就不知道！听你的意思，你的毕生梦想也只不过是做点生意罢了。卖个游戏机也能叫理想？小伙子，你就别搞笑了。”





我低下头，又一次沉默了下来。

"小伙子，还是安份点儿吧。我已经想好了，等昕昕一毕业，我就会把她送到美国去深造，如果你真的想和我的女儿在一起，而在那个时候她还依然喜欢你的话，那么我可以帮你申请一个陪读的身分把你也送出去。还是去外面见见世面吧小伙子，一辈子就想做个小买卖，这跟社会上的那些整天胡混的小渣滓们有什么区别？"虞昕的父亲摆出一副居高临下的表情如是说道，并把一嘴高傲的吐沫星子毫无保留地喷到了我的脸上。

"我操你大爷！你他妈说谁是渣滓呢？"又是一段长久的沉默之后，我心底已经燃烧了许久的愤怒终于爆发了。

"你说什么？"虞昕的父亲睁大了眼睛，满脸都是不可思议的表情。

"我说我操你亲大爷，你他妈听懂了么老傻逼！"我指着他的鼻子大声吼道，"你有脸看不起别人么？你是怎么发的迹，这一带有谁不知道？你不也是从给人修脚开始的吗？你一个修脚的凭什么看不起我的理想？凭什么！"

我像一只疯狗一样指着他的鼻子大骂着，把这辈子自己所有知道的脏话一股脑地喷到了那个老混蛋的头上。他目瞪口呆地听着我怒不可抑的破口大骂，赘肉四溢的肥脸仿佛是十字路口的交通灯一般时红时绿。虞昕站在我的身后，拼命地把我朝她家门口的方向拉去。在她的护送之下，我终于在保安尚未到来的情况下成功地脱出了这个富丽堂皇的别墅区。

虞昕为我拦下了一辆出租车，低头小声地对我说道："你自己打车去长途汽车站先回去吧，我要好好和我爸谈谈。"

"谈个屁！这就是你逼着我和你父母见面的结局，你现在满意了吧！"我冷冰冰地甩下了这么一句，而后便钻进出租车中绝尘而去，把她远远地甩在了身后。

我霸占了客厅中的那个大电视，并且总会在夜深人静的时候开大声音，大玩虞昕最受不了的恐怖游戏。《寂静岭》、《零》、《尸人》……丧尸恶鬼们的呻吟飘荡在房间的每一个角落之中，虞昕地把自己关在自己的房间中，我甚至能够想像出她把自己的头深埋在被子之中，因恐惧而瑟瑟发抖的可怜形象。每每这时，一种复仇成功的快感就会在我心头油然而生，令我浑身上下都充满了厚颜无耻的快乐。

"我们谈谈好吗？"一天傍晚，我刚刚从酒桌上作战归来，坐在沙发上的虞昕就用风平浪静的眼神看着我说。

我摆了摆手说："有什么事明天再说吧，今天喝的有点高，脑子不大清醒。"

"不行，我就要今天说。"虞昕的态度突然变得强硬起来，"来，你坐我旁边。"

我乖乖地来到她旁边坐了下来。

"张皇，你说实话，你是不是觉得咱俩在一起已经没什么意思了？"虞昕板着一张扑克脸，毫无表情地便将了我一军。

"问这个干吗？"我被这样的问题弄得慌了手脚，酒也在瞬间醒了大半。

"你别管，只要老老实实地回答我就行了。"

"……就算是吧。"我犹豫了半晌，最终还是逞着强说出了这样一句违心的话。

"很好。"虞昕低头沉吟了片刻，而后便继续追问道，"那么，这一切和我的父亲有关么？如果是的话，我想我可以……"

"你什么努力都不用做，因为做了也没用。"我狠下心来冷冰冰地说道，"我跟你已经混腻了，就这么简单。"

"好吧，我说过我不喜欢勉强别人。那么在临分手的时候，你还有什么要跟我说的么？"说这句话的时候，她的眼神中似乎划过了一丝转瞬即逝的期望。

已经决定破罐破摔的我毫不犹豫地指了指出租屋的大门，说："那里有一扇门你看到了么？"

于是我便听到了一声摔门而去的巨响，我知道，我们之间从此便已GAME OVER了。

回到学校之后，我便开始了自己疯狂的酗酒生涯。有人说过，一个人在情场失意的时候必然会酒场得意，以我的亲身经历来看，此话一点都不假。在那段灰暗的日子里，我的身体就像下水道一般，以一个宽容的姿态接纳了数量惊人的酒精。那个时候，我时常在半梦半醒中游荡着，动不动就和一帮临近毕业的闷骚死死团成员们从早喝到晚，喝高了之后就跑到女生宿舍楼下大声叫嚣道："女人算个逑！老子才不稀罕！"如此怪嚎叫七八回，马上就有女权主义者们从楼上泼下斗天夜里的洗脚水来。

与此同时，我开始疯狂地对虞昕展开了报复——尽管我在内心中很清楚地明白，这场风波的确与她没有任何的关系。然而在当时，自尊心严重受创所带来的羞耻已经完全占据了我的灵魂，我就像那个弑神的斯巴达人奎托斯一样，只有鲜血淋漓的悲惨景象才能让我重新安静下来。

与虞昕分手后，找工作与写论文的压力便接踵而至，我在忙得七荤八素的同时，也就无暇去顾及自己悲伤的感受了。于是，就在这样忙来忙去的混沌状态之中，我便匆匆地滚出了校园，并且又一次横跨长江回到了北方。在故乡的这座城市中，凭借着父母多年来积攒的人脉关系，我在一家银行的后勤部门谋到了一个职位。这是一份很清闲的工作，喝喝茶看看报便基本组成了每天的全部内容，实在是安逸得很。渐渐地，我丧失了斗志。

至于虞昕，自从分手之后我就再也没有听到过她的消息。也许，她已经顺从她那个牛叉老爹的意愿，去了遥远的美利坚圆她的女强人之梦了罢。不过无论如何，这些都与我不再有任何的关系。从她



绝望地摔门而去的那一刻开始，我就很清楚地明白，我们之间的关系就像鲁迅老爷所写到的那样，已经隔了一层可悲的厚障壁了。

这个世界，根本就没有离开谁就活不了的一说。我在心中这样宽慰自己道。

就这样，我开始在自己平稳的人生轨道上循规蹈矩地生活起来，同时也在这日复一日的安逸与平淡中渐渐地沉沦了。然而在某些夜深人静的时刻，每当我躺在床上辗转反侧无心入眠的时候，大学里那些年少轻狂的往事便会像泛黄的陈年胶片一样，一幕一幕地重新在我眼前划过。"难道我真的曾经那样疯狂过？"我在内心中大声地呐喊着。可惜的是，已经不会有人来回答我了，那些日子已经像流水一样离我而去，现在它们已经恍若隔世。

当然，在这些有关往事的胶片中，有相当大的一部分都记录了虞昕的身影。无法否认的是，尽管已经分手，但是我依然时常会思念她。有的时候，我甚至会痛恨我的人生不是一场开放性的RPG，以至于自己不能在她伤心离去的前一刻读档重来一次。

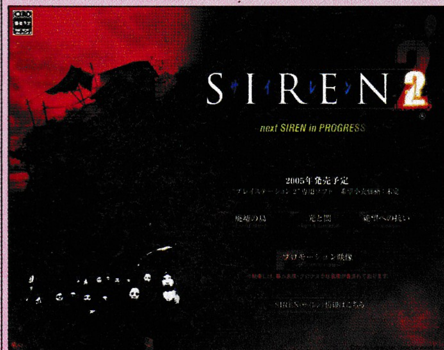
当然，这些事情我也只不过是想想，想想也就算了。于是，这种不温不火的思念就这样一直持续着，直到一年之后，它才像沉睡已久的火山一般，在瞬间便迸发出了惊人的能量。

话说那个阳光灿烂的中午，我在单位午休的时候掏出了新买的PSP，并在UMD仓中放入了一张《VR网球》，开始了自己称霸网坛的征程。然而一场比赛还没打完，我们单位热衷于给人牵线保媒的大龄妇女杨大妈便突然出现在了我的面前。一张嘴就开门见山地要给我介绍女朋友。

"哎，我说小张，你岁数不小了，也该搞个对象了吧。"杨大妈满面春风地说道，"阿姨这儿有不少合适的女孩，你有时间要不要见见？"

"别说了阿姨，您实在太土了。那不叫搞对象，那叫谈恋爱，谈恋爱您懂么？"完全沉浸在游戏世界中的我，就这样没头没脑地应付了杨大妈一句。

一个瞬间之后，我和杨大妈同时愣住了。而我在PSP中的对手，那个在现实生活中早已威猛不再的格罗斯则结结实实地发出了一记ACE球。随着一声沉重的闷响，我那些死去的生活回忆，就这样死









灰复燃，又一次齐刷刷地涌上了心头。

我抱歉地向着热心的杨大妈笑了笑，随后便急匆匆地冲出了办公室。在单位的大院里，我从手机的电话本上翻出了那个尘封依已久的电话号码拨了出去，可惜我听到的，仅仅是一声机械的“对不起，您拨打的号码是空号”提示音而已。我呆呆地站在正午毒辣的太阳之下，感觉头晕目眩。

后来，我又千方百计地联系到了虞昕当年的室友，在我自报了家门之后，电话那头先是一愣，而后便毫无留情地响起了指责的声音：“你这个没良心的，当初为了你，她和她父亲都闹翻了！她都已经作出了这么大的牺牲，可你呢？最后竟然还是辜负了她的心意，你简直就是个四六不懂的混蛋！”

说实话，在刚听到她和她父亲闹翻这个消息的时候，我甚至产生了一丝没心没肺的短暂兴奋。然而这种兴奋却马上便消逝殆尽，我的心也在瞬间便被悔恨填了个满满当当。

那天晚上，意大利盲人跨界歌手安德烈·波切利在我房间的劣质音响中唱了一整夜，而完全陷入了悔恨深渊中的我自然也是一夜未眠。第二天天刚蒙蒙亮的时候，我便坐在了电脑前，开始给虞昕写起了忏悔信。我就这样一段又一段不停地写着，我抽掉了三包烟，吃掉了五条德芙，喝掉了无数杯的咖啡，整整写了两天一夜才将它完成。而后，我把这封信贴到了自己的博客之上，并且把我博客的地址发给了我几乎所有的朋友。我期望着，有一天她能够看到我所有的努力。

在做完这一切之后，我又做出了一个在别人看来难以置信的决定——我十分坚决地辞掉了自己在银行中安逸的工作，准备从一个金融业从业人士转职成一名游戏店的小老板，也就是虞昕父亲口中的那个所谓的“小渣滓”的角色。

我之所以想要这样做，为的就是证明自己当初的理想还没有死去。当初，我为了捍卫这个理想而失去了虞昕；而现在，我则要通过实现这个理想来重新找回她——就像我在一年之前与她父亲说过的那样，我要把自己的游戏店一步一步地做大做强，我要让它变成中国的秋叶原！

我要感谢我的父母，我感谢他们对我毫无保留的支持，倘若不是他们的理解与帮助，也许我一辈子都不会再次邂逅幸福。







11

在全家人的鼎力支持之下，两个月之后，我的游戏店便在这座城市里所谓的“电玩一条街”上顺利地开了张。我给这家店铺起了一个充满了太多回忆的名字——花园村，而这，大概也就是我对虞昕思念的最后一丝坚持吧。

一切都正如我所料想的那样，在店铺开张后的很长一段时间里，我的确先先后后地遭遇了许多困境。知名度的匮乏、同行之间的尔虞我诈、顾客的刁难以及经费上的捉襟见肘，这些都让我数次产生了打退堂鼓的念头。然而，我最终还是咬牙坚持了下来。正所谓风雨之后必见彩虹，仅仅两年之后，在我几乎称得上是呕心沥血的苦心照料下，店铺的经营状况便已然开始扶上了正轨——初期投资已经收回了大半不说，而且还成功地开出了一家分店。现如今，“花园村电玩”这个名号已经在这个城市的电视游戏圈中有了一些名气，而且时而会有一些陌生的生意电话打过来，这让我的心中产生了一种扬眉吐气的强烈快感——总而言之，我终于击败了心中的那个梦魇。那句残忍的“卖个游戏机也能叫理想？”在我看来已经变成了一个笑话，我只需一笑而过便可，毋须再做任何的计较。

然而，事业上的阶段性成功却丝毫没有填补我心灵上的空白。我对虞昕的思念日益加深，有时甚至已经到了茶饭不思的地步。我无数次向上帝许愿，只要我能够再见到我的天使一面，无论怎样遥远的旅途我也愿意走过，怎样高昂的代价我也愿意付出。

然而，生活的幽默在此时却又一次悄然降临在了我的身上。“梦里寻她千百度，得来全不费工夫。”这句临时拼凑出来的、看似扯淡的歪诗，却无比真实地发生在了我的身上。倘若我们生活的本质真的就是上帝操纵的一场游戏的话，那么我想，属于我的那一部分情节中一定是出现了一个BUG，一个无比幸福、无比甜蜜的BUG。



12

时至今日，我仍然无法解释自己为什么会在毫无征兆的情况下一头撞进那个不怎么起眼的咖啡店中。那一天的傍晚，把店铺交给雇员来看管的我正在一条自己并不熟悉的小街上闲逛，享受闲暇的同时也在为我筹划中的第二家分店挑选着合适的地址。可是，当我路过那家咖啡馆的时候，我却突然感到了一种十分强烈的归属感。我好像是被一只无形的手牢牢地抓住了，而后，我便鬼使神差地推开了那扇窄小的木门，与扑面而来的咖啡香气紧紧地拥抱在了一起。

而后，我的视线中就出现了那张让我朝思暮想的美丽的面孔。那一瞬间，我感到自己仿佛是坠入了一场似真似幻的梦境之中，简直奇妙得不可思议。

尽管在此之前，我曾经无数次地宽慰自己说，我和虞昕就像是两个圆滚滚的乐克乐克一样，只要不被那个黑毛怪物叼走的话，那么无论相隔多远的距离，我们最终都能够重新合为一体。然而，当一切梦想都变成了现实，久别重逢的这一刻真实地来到眼前的这一刻，我却不可自持地感到了刺骨的胆怯。

我在害怕什么，怕她不肯原谅？怕她说她已经有了新的彼岸？我像中了石化魔法一样呆立在咖啡店的门口，不知所措。

而后，我看到她慢慢地抬头向我这边看了一眼。当我们四目相对的时候，我从她的眼神中发现了一丝转瞬即逝的战栗与不安，而我相信，她也从我的目光中发现了同样的东西。

“我知道，我们会再次见面的。”沉默了良久之后，她才缓缓开口，平静地说道，“只是，我没有想到，这一刻会来得如此之快。”

13

“也许你不会相信，因为离开你这个错误的决定，我曾有过多么沉痛而深刻的懊悔。”我低着头，像个犯错误的孩子一样小声地说道。

“不，我相信。我看了你在自己BLOG上贴出的所谓忏悔信。”虞昕用平静的语气说道，“而且，我还差一点就立刻原谅了你。”

“那个时候我太幼稚了，真的太幼稚了。”我摇摇头，用梦呓一般模糊的声音叹息道。

“幼稚？”虞昕似乎是冷笑了一声，“难道当年你说你和我混腻了，不想和我在一起了，这一切都不是真心话么？”

“当然不是了！”我猛摇了几下头解释道，“那都是我在负气的时候顺嘴溜达出来的，都是不走脑子的气话啊！”







"那你为什么不想办法联系我呢？"

"我不乐意。"她笑道，"我就是想看看，我们之间到底有没有这个缘分，能够再一次地萍水相逢。我给自己设定了一个三年的期限，倘若三年的时间里，我们始终都没有相遇的话，那么我就会永远地离开这里，继续我飘来荡去的生活。"

"是这样啊！看来我今天来这边儿闲逛，还真是逛对了。"我感叹了一声之后又好奇地问道，"对了，你现在在哪工作呢？"

"听说你是开了个游戏店，还把花园村这个名字用到了它身上了，对吧？"她没有正面回答我的问题，而是话锋一转反问起我来。

"没错，这些你都知道？"我有些不好意思地挠了挠头。

"嗯。"她点了点头，"那你推门进来的时候就没有注意到，这家咖啡馆的名字和你的游戏店是一模一样的吗？"

"……你的意思是，你就是这家咖啡店的老板？"我又一次窘了。

"Bingo！"虞昕开心地大笑起来，"恭喜你答对了，你可以获得本老板娘亲自煮的意式咖啡一杯！"

"那好，既然你说的都是气话。那么，在我们分开之后离毕业还有那么长的一段时间，你为什么始终都不来找我？"虞昕继续表情严肃地追问道。

这个问题让我无言以对。说实话，我压根就无法解释自己当时那种幼稚的赌气的行为。支吾了一阵之后，我才又一次开口道："我先来给你讲个故事吧，这是德国人雅诺什写的一部袖珍小童话，名字叫《噢，美丽的巴拿马》。你以前听过么？"

"别给我讲什么童话，我又不是三岁的孩子。我需要的是你的解释！"

我没有理会虞昕的不满，而是自顾讲起了我的故事："这个故事说的是，从前有一个小熊和小老虎，它们是最要好的朋友。它们住在一个很小但却很舒服的小房子里，每天都幸福地生活在一起。可是有一天，它们在自己的家门口发现了一个装香蕉的箱子，那个箱子散发着诱人的香蕉气味，而且上面还贴着一个标签，'来自巴拿马'。于是，小熊和小老虎便决定要去巴拿马，因为那里才是它们的理想王国，一个到处都散发着香蕉气息的梦幻国家……"

"……然后呢？"听故事的人此时似乎又恢复了她昔日的天真劲头。

"然后它们就出发了。一路之上，他们碰见了狐狸、兔子和老鼠，而这些动物都告诉它们，只要向左拐，最终就能够来到巴拿马。呃，你当然知道，倘若你连续三次向左拐的话，那么你就等于是兜了一个大圈子之后，又回到了原来的地方。于是，小熊和小老虎就在一番漫长的旅行之后又回到了自己的家。可是因为相隔的时间太久，它们的房子已经变得破旧不堪，以至于连它们自己都认不出来了。它们很高兴，因为它们认为这个已经变得陌生的地方就是它们一直想要找到的巴拿马。"

"它们可真傻。"

"对啊，"我点点头说，"然后它们修好了房子，觉得这个被绿树环绕的小房子就是这个世界上最美丽的地方。它们说，真高兴，我们终于来到了巴拿马，这里就是我们理想的王国，我们永远永远都不用再搬家了。"

"就像你说的那样，我就像是那只小熊和小老虎一样的傻，"故事讲完后，我注视着虞昕的双眼，无比真诚地说道，"仅仅为了一个近乎莫名其妙的理由便放弃了自己最为宝贵的东西——它们是因为诱人的香蕉气味放弃了自己宝贵的家，而我则是因为自己可笑的尊严放弃了你。而现在呢，在经历了漫长的成长之后，我又回到了你的身边。而这一次，已经成熟的我绝对不会再放手。"

"你认为我会相信你么？"

"我不想奢求你的信任，也不想奢求你的原谅。"我无比诚恳地说道，"我只是想给自己一个交待，如果不在你面前说出这些的话，我想我也许会后悔一辈子。"

"好了，现在你都已经说完了，那里有一扇门你看到了没有？"虞昕用手指了指咖啡馆的那扇小门。

"……那个，我可以把你上面的那句话看成是报复么？"我苦笑了一下，用绝望的语气开出了我们之间很可能是最后的一个玩笑。

"不可以，因为我的报复还远远没有来到呢，"说到这里，她扑哧一声乐了，"我要用一辈子的时间来折磨你，让你一辈子做牛做马来偿还你的罪过。"

她的笑声仿佛是来自遥远的天籁，那一瞬间，我仿佛听到了一万个天使在我头顶同时歌唱起来。

"其实我一直就没有生过你的气。"虞昕笑着说道，"你那天从我们家走了之后，我就和我父亲吵翻了。毕业之后，我在许多不同的城市里飘来荡去地晃悠了好多年。原本，我是想换个新环境，然后把过去的那些和你有关的回忆统统忘掉。然而无论我作出怎样的努力，但最终还是无法释怀。后来，我又在你的BLOG上看到了那封忏悔信，于是，我就来到了这个你所在的城市之中。"

"你是什么时候来到这个城市的？"我好奇地问道。

"马上就满一年了吧。"

"这么长时间了？"我惊讶地说道，

坐在松软的布艺沙发中，我把手中的PSP调到音乐界面后递给了对面的虞昕说："来听听我偶像安德烈·波切利的这首歌吧，它已经在我的PSP里呆了很长的时间了。每天晚上，我都要把它听一遍才能够入睡。"

"哦？有什么歌能这么好听啊？"她饶有兴致地接过了我的PSP。

"Amapola。"我回答道。

"……什么意思？"

"这个是意大利语，翻译过来的意思就是虞美人。"我装出一副轻蔑的表情瞥了她一样，而后便露出了一个满怀深情的微笑，"它说的就是你，我最最亲爱的虞美人。"

而后，我们都心照不宣地笑了起来。我想，我们终将会沿着这样一个似曾相识的原点出发，走向一个崭新而美好的未来。







■ 佐藤圣人气向上委员会委员

老窘散记

“胸部，胸部，射了……”

今天的梦便被这喊声打断了，猫听到了动静在厨房的笼子里叫了起来，我看下表，才六点半，离睡下的时间只过了两小时不到，不过精神却异常矍铄。电视忘记关，里面还在重复着地方台的一个眼镜蹩脚的解说，杰拉德的进球因为这个声音总给人猥琐的感觉。睡是睡不着了，小区的大门已经为早起上班的人打开，于是决定下楼去老窘的店里吃点东西，这已经是惯例了，洗漱完毕顺便放了猫。

其实老窘和我认识时间并不长，其很大原因在于我的生活习惯，最近一段时间被朋友戏称为外国人，大抵因为昼夜不分的关系罢，都是世界杯给闹的。老窘并不是我的邻居，认识他还是因为月前在他的店里吃过一次早点，说实话他店里的早点并不是什么美味，更让我感兴趣的还是他这个人。起初的了解无非是他炸油条的手法，还有比很多下岗工人还要开得更早的店。或许我天生对于这种草根的生活情有独钟，在那种放着黝黑的油光中炸出来的一根根油条比很多食物更能激起我的食欲，这一点和赶早图方便的人们应该有所不同。当然除了油条、豆浆，包子也是必不可少的，虽然现在的早点小笼包早已成为主流，然而老窘始终还是坚持做他的芽菜大肉包。久而久之，自第一次去了老窘的店后，每天清晨倒也成了一桩必修的功课，或者偶尔有些事情，还会带上几个包子中午打尖。成了常客，自然招呼起来就热情了些，或者等着炸油条的时候和老窘扯点闲话，感觉老窘和一般的生意人总有些不同，他并不太计较一些小钱，为人也很风趣。

如常下楼到他的小店，大约六点半光景，店里已经坐了很多客人，毕竟已经在这里过了不少时日，还是很了解的。客人无非是三类，最多的是早晨上学的学生，其次是换班的出租车司机，然后便是楼上茶房通宵打麻将的人。其实每天早晨大街上都很清净，然而我始终有种嘈杂的感觉，这两天楼下总会有一个女人站在小区门口自言自语，后来看门的老太太说这个女人疯了，不过在被告知她疯了之前我都还没认真听她说话，觉得比不少正常人更有条理。还没过街，老窘已经给我打了招呼，没有大喊，只是朝我这招了招手，吃什么不用我说，每天都是一样。进店照常坐在我最熟悉的中间靠右的位置，这张桌子后面是冰柜，早晨的报纸老窘总是扔在冰柜上，我习惯顺手拿来翻翻，当然有时来得早也会翻到前一天的，不过总比没事干要好。此时门外一辆出租车停了下来，车内传来一个声音，“大份怪味面。”然后缓缓打开车门，提着一个玻璃杯子慢慢晃了进来，所谓怪味面是老窘这里的特色，面用的是红汤，但是却放了不少虾皮、海菜，然后还有竹笋和肘子肉，最后撒些油炸花生米和葱花，点上些醋，别有一番风味。

打量一番店里，今天的学生明显比平时要多一些，司机犹豫了一下选择和两名男生同桌了。另外一张靠外面的桌子围坐了一群穿着一身黑色的男子，其实很难把他们的造型和这样的路边店联系起来，而且还陆续有显然是他们同伴的男人进来或离开，间或互相打着招呼。一人面前一小碗菜粥一个包子，经常听到他们对老窘喊到再加三块钱的肘子，所以这样一群人吃早点与我们倒是很不一样的，或者把









面条也当作了大餐一般，总是要求老窖点缀得十分丰富。说到享受倒是有天早上在他店里见到一个民工打扮的中年男子，叫了一碗面，一个包子，一碟小菜，自带了一瓶用农夫山泉瓶子装的白酒自斟自酌。说回来那群黑衣人就是前面提到通宵麻将的人，基本一天中就这顿早餐算是正常，一边清理"战果"，听说都是前面那片拆迁后发财的居民。后来知道楼上茶楼原来还有苹果机（一种赌博游戏机），不过毕竟没有去过，没能亲眼得见。老窖应该也很高兴吧，毕竟对于他的小店这些人算是大主顾了，我这样想着，我的面已经好了，这段因为通宵看球的缘故觉得面比较顶饿，于是将报纸按照往常的样子铺开在桌子上以便能边吃边看。

其实小店的看点远不止于此，比如女生们总是喜欢坐在店里吃早点，这和男生不同，不过倒是能有幸听听她们的聊天，为曾经也是学生的我补了不少课。就在我很惬意地吃完准备掏钱走人的时候才发现我根本没有把钱包带下来，老窖自然不会和我计较，但是钥匙也没有带下来是个问题，于是我决定在他的店里继续待到开锁店开门以后，本来打119也能解决，不过一来大清早的119又是免费服务有点不落忍，二来找119必须要拿房产证、户口本和一些手续证明身份，也不想去麻烦。也是这次意外我才发现老窖白天是不开门的，虽然我在楼上能一眼看到他的店，但平时确实没有注意过老窖的作息。

"我把钥匙给你吧，你先在这里待着我去买菜，要是开锁的来了你就直接锁上卷帘门，这把备用钥匙你明天来吃东西的时候给我带来就行了。"本来只是打算在他店里待到十点的我倒是有些受宠若惊了，老窖出去的时候卷帘门已经拉上，小门一直开着。不过今天很不巧的开锁的人"上班"很早，于是我不得不照老窖的交代帮他锁好了门，这个时候是九点二十，离老窖出去买菜已经是一个小时了。

回到家里，因为这个事我不时地留意楼下的街对面，却一直没有看到卷帘门打开，我很确定地记得店里没有后门，于是到了中午便去床上躺下了。这几天天气有些闷，空调也转得并不顺畅，睡得正香的时候被猫给挠醒，无聊地起来把《FF XII》放进碟仓，我得承认这个具备了海量网游要素的单机游戏的确有点吸引我，在等待世界杯的间隙是个不错的消遣。

不觉间钟声敲响，似乎忘记了这几天挂钟有点问题，注意到声音时已经晚上7点光景了，天气很闷，于是我决定去超市逛逛顺便买点东西吃。从超市出来不经意间居然发现老窖的店又开门了，看了下表，已经晚上八点二十了，于是在好奇心的驱使下我又走了过去，店门口还是老窖在忙碌的身影，让我意外的是现在这家店在经营的是铁板烧，我居然一直没有注意过这样的事情，然后一个明显还很年轻的小伙子在店里忙前忙后地奔跑着，是的，确实是奔跑，虽然店不大，但是明显比早上生意火爆很多。于是我确认了下老窖的钥匙还在我的钥匙扣上，便取下来走了过去。

"老窖，你的钥匙。"走到店门口隔着菜架和烧烤的铁板，我举起钥匙叫到，不过他似乎在忙着他手上的活——一位女士刚刚挑好的一堆蔬菜正在他双手的刀铲间翻滚着。

"师傅你自己挑吧。"一个绿色的塑料菜篮递到了我面前，刚才那个忙碌的小伙子不知什么时候从里面跑到了我面前。

"我刚吃过了，我是来还你们老板钥匙的。"我心想这个小伙子应该是老窖店里的小工吧。

"表叔，别人还你钥匙来了。"只见这小子瞬间又钻进店里凑到老窖的耳朵边大声地喊道。

这时老窖手上的菜也差不多弄好了，于是他从右手边拿起一个一次性饭桶，没错，的确是桶不是饭盒。一边把菜铲进去一边抬起头看着我，烟火缭绕，他愣了一下然后说道："你来了，怎么今天晚上没在家里待着？"

"我下来买吃的准备晚上看球的，今天才知道你晚上还要做生意，我还奇怪你卖完早点那么早就关门了。"旁边的小姐显然有点馋了，要不就是被饿了几天，反正她急着拿走刚刚装好的烧烤时很失态地撞了我一下，于是挂在手指上的钥匙掉在了地上，我急忙俯下身子捡起来然后递给了老窖。"差点忘了正事，我是来还你钥匙的，刚才去超市买吃的顺便过来看看，早知道你在开烧烤店我就该来照顾你的。"

"没关系，想照顾生意以后机会多的是。"老窖冲我怪笑着，"不过我这就这两个人，我可不管外卖哈！"

"那是自然。"我将就着刚才递过来的菜篮扇着风顺便遮挡着铁板处飘来的烟，虽然这烟的味道很香，不过确实呛人。

"对了，还有一点。"老窖很严肃地说道。

"什么？"

"我卖的是铁板烧，不是烧烤，两者有本质区别的。"他说这句话的时候我差点喷出来。

怎么说呢，算是对老窖的生活第一次了解吧，以后的发展很令人意外，然而今天令我意外还有其他事情，比如在一楼楼道里的"艳遇"，当然主角不是我。于是以后的每天我都会分别在从一楼到七楼的中间一个楼道发现这么一对情侣在卿卿我我，直到一周之后也许他们发现我居然住在顶楼且每天这个时间会准时上下楼后便没有出现了，当然这与我接下来要说的没有什么关系。

第二天早上心情很好，于是继续习惯性地去老窖的店里吃早点，经过昨晚的事开始对老窖有点感兴趣，坐下后我开始四处张望，因为刚刚六点半的样子，包括学生也还不是特别多。

"你在看什么？"老窖把面端到我面前问道。

"昨天来了过后我才开始奇怪，你这早上就你一个人啊，昨天那个小工貌似不在。"

"早上我一个人足够了，那小子是我外甥，不是小工，他也只是晚上帮我忙一阵，白天他在外面有活做。"说着老窖又给我舀了碗面汤出来，人不是很多的时候他总是主动给我舀出来的。

"哦，难怪了，不过你这反差还挺大的，晚上的生意真的不错啊，街边都能坐满。"







“都是幻觉啊，这年头大家都不容易，年轻人总要发泄一下的，有钱的去酒吧，没钱的自然就来我这了。”我还是第一次听到老窖感叹人生，倒有点不习惯起来。

“我不过觉得你的店开得比较个性，白天不开门，早晚都是天不亮的时候做生意。”

“所谓鬼饮食，鬼饮食，有的时候吃东西的氛围和时间也是有很大关系的，所以晚餐和早餐永远会比午餐浪漫就是这样的原因。”

“好深奥，我觉得我应该对你另眼相看了。”我不禁把掰到一半的卫生筷又松了回去听起他的说道。

“事实上你这种想法很正常。”

“我觉得你去写东西可能比搞餐饮会更有前途。”

“你觉得那些码字的人和我们这样的人有什么本质区别么？我认为没有。”

“我只是觉得你在这里有点屈才了。”

“我不这样认为，就好像我把早点卖给这些可爱的学生一样，看着这些初中的小女孩一边在餐桌上谈论着临班的帅哥一边幸福地把我刚炸好还冒着热气的油条蘸上豆浆插进嘴里。然后在一片笑声中幸福的声音伴随着还没咽下的油条在嘴里模糊地传来，偶尔会有那么一两个一不小心让乳白色的汁液顺着嘴角流到下巴上，看着她们你不会很幸福么？”

“你的描述恕我直言很寒，不过说到学生好像你只谈到女生，如果换作是男生那个吃像估计不太雅观吧。”

“你显然缺乏生活，事实证明大多数男生更喜欢吃包子。”

“是么，有原因么？”

“需要原因么？我觉得不重要，也许男生吃东西同时比较重视手感，至于油条的造型么可能有种阳刚美，对女性比较有吸引力。”

“你要我说实话么？”我打断了他的话。

“当然，为什么不呢？”

“我觉得你的分析挺扯淡的。”

“是么？了解我的人都这么说，你不是第一个，也不会是最后一个。”

“比如这个你怎么解释？”我回头看到一个体型极胖的男生正在津津有味地吃着油条。

“很简单，”老窖用手挡在嘴旁小声对我说道。“他最近准备买 NGC，你知道我做的肉包子比油条贵两毛。”

“好像这年头靠省钱买游戏机的人不多了啊。”然后我很惊讶于老窖还知道NGC，似乎在PS2泛滥的今天 NGC 应该是真玩家的术语才是。

“其实挺佩服这小孩的，有理想有追求，每天中午去学校食堂都是吃五毛一勺的土豆烧鸭血，素菜的价钱还能有点荤腥。”

“你这都知道。”我再次打断他的话。

“这事他就跟我一个人说过，他妈都没告诉。”老窖说着更加神秘了。

“嗯，头次见到你我就觉得你应该是学生们比较信任的人。”

“准确的说是男同学比较信任，女同学的信任通常和相貌挂钩，也就不在我的考虑范围了。”

此时店里客人开始多了起来，楼上通宵玩麻将的人又来了，三五成群的，倒是今天没有发现有出租车司机，又是简单的几句话后老窖便去招呼客人去了。吃早点的学生走得差不多了，照例便是一边吃我的面一边看这帮黑衣人作秀，能够把菜粥和包子吃出如此讲究我倒是颇为佩服的，有的时候还有些羡慕这些赌客的生活态度，当然我并不清楚他们以何为生，虽然前面说过关于拆迁费的事情，不过毕竟是传闻。诸如要上一碗免费的面汤，点上几滴醋再洒些葱花，我是想不出来这些吃法的，后来也曾尝试过，可能没有学到家，倒也没有吃出什么美味来。包子放在盘子中间，他们并不急于大口地咬下，倒是用筷子很巧妙地在包子顶上拨开一个小洞，挑着芽菜肉陷吃得津津有味，最后再把包子皮泡到菜粥里面边喝边嚼。我看着他们想到的是欧洲贵族吃鸡蛋的模样以及曾经留下了美好回忆的羊肉泡馍。

“老板忙吧……”店外传来一个带有很重口音的声音，望去却是一个拉着满满一板车蜂窝煤大约五十上下的中年男子，其实从他的肤色和面部的褶皱很容易让人觉得是个六十的老者，不过我有这方面的经验，所以会少算十岁。

“看看我的煤吧……”男子拿起一个蜂窝煤指指点点道。“干得很呢，还上火，看这眼子不大不小，我知道你买那家的，他们的煤一个一斤九两，我的价钱一样，一个二斤一两……”后面便是耳语，我也就没有在意，继续看着报纸，很快面条下肚，直接把钱放在桌上，到门口给老窖打了声招呼便径直朝家的方向走了，老窖也没答话，一边忙着生意一边和那男子说着什么。

还没进门便听到电话作响，赶紧开门接起。

“兴茂么？”电话那头的声音很兴奋。

“你是……？”显然电话的信号不是很好，有些像在公交车上打的，事实也证明我猜对了。

“我是近勇啊。”电话那头的声音依然很嘈杂。

“啊，怎么你现在不用上班了么？”我很奇怪近勇这个时间给我打来电话。

“怎么会这么问？”

“你那现在很晚了吧，明天能起来么？”

“哦，我已经回国了，临走之前事情有点多，在那边就没给你打电话。”

“已经两年了么？真快啊。”

“是啊，怪想你们的，晚上有空么？”

“事实上这段比较闲，我建议你现在就可以过来。”

“白天还有不少事情，我和小射约好去电脑城装台新机器，我已经受够了东欧的网络了。”

“汗，网络和硬件的关系貌似不大吧，对了，小射回来了？”

“他比我早回来一个星期啊，他居然没联系你？这个重色轻友的渣人。”

“怎么了？”

“没什么，他交了个 GF，居然是在他们楼下推销牛奶的，丫的订了一份牛奶就搞定了，果然还是一点没变，泡妞都那么节省。对了，他这次退伍费还拿了不少，晚上你负责宰他吧，顺便听他说说拉萨部队上的事情。虽然他拉着我说了 N 次，不过我觉得你应该比较喜欢听。”

“其实我更想知道的是你在爱沙尼亚到底在干什么，怎么混到两千欧元一月的……”

“这些东西留到饭桌上谈吧，我和他说好是来找你切磋《WE9》的。”我明显能听出电话那头拥挤的公交车的感觉和汽车开关门的声音。

“说错了吧，《WE10》早出了……”

“是《WE9》，我出去那年还是《WE6FE》呢，两年了，要说玩游戏还是国内爽啊，本来欧洲的游戏就出得慢，塔林那破地方就更别说了。小射在部队上和我情况差不多，也没玩多少游戏。手机快没电了，那我们下午过来，来之前给你去个电话。”

“好……”后面的话还没说完，电话便挂断了，时间过得真快，两年前因为自己的事情错过了为朋友送行，然而一转眼竟又要见面了，自己的玩伴中也终于有了“海龟”。这种感觉蛮好的，从小到大结交的除了大爷大妈外几乎都是这样的人，交往平淡但相处却很坦然。特意收拾了下房间，两年来的游戏书也码好放到了书柜的最外面，《游戏机实用技术》、《游戏·人》还有断断续续买的其他杂志，居然还看到了一本《PS2 专辑》，有些东西果然是不想找的时候才会自动出现。2002 年的《HOBBY》也翻了出来，突然发现自己居然买过那么多书，自己算了下也有一台主机的钱了，小小地感叹了一下，看来果然我就是那传说中的“杂志控”啊！然后再把某人最恶的漆原志智壁纸换成外原萝莉，于是一切看起来是那么随意和完美，相信今晚会玩得很开心吧，心里这样想着，然后确认了下钱包后再次出门，这次是去采购。

虽然在家里磨蹭了一会，但是时间还未到中午，今天天气特别棒，太阳晒着却有阵阵凉风，在夏季算是很满足的情形了。途中遇到暴力萝莉一脚朝一个站在路边小便的正太屁股上踢去，然后来了一句显然不是标准普通话的带着浓郁的缺牙风格的话说道：“阿姨说不准随地大小便！”我便惊到了，然后来到超市，头天晚上的大妈还在，于是水、零食一样也没拉下。再回到家里，记忆卡是一定要藏起来的，因为我不能确定两年没见的朋友还有没有习惯性覆盖存档的习惯。然后刚刻好的几张经典演歌CD是必备的，其实我的朋友和我一样喜欢演歌这在其他喜欢动漫游戏的同道看来都是不太能理解的事。时间已经快接近 4 点，于是放上音乐，基本上一年





内的新日剧都给他们备好了。

此时电话铃再次想起。

“喂，哪位？”因为以前闹过和打错电话的人聊了半小时才发现的笑话，所以后来学乖了在对面没先说出我身分时都要习惯确认下对方身分。

“我的声音你都听不出来了么？”是小射的声音。

“你刚才不是还没说话么？我怎么听。”

“哦，也是，不过我刚才也喂了一声，你没听见么？”

“那样猜难度太大了，对了，你们已经到了么？”

“是的，准确说到了你们那院楼下了，我们……迷路了。”

“你参军前没少过来吧，居然也会迷路……”

“好歹快两年了，虽然这边变化不大，但还是有点不习惯，你那是几栋几单元，知道单元我就能找到了。”

“这个，让我先寒一计吧，确实不知道。”

“什么，你自己不知道自己住哪？”

“你等下，我打电话问问我同学。”

“问你同学？”

“问他我住在哪。”

“你总是让我很意外。”

“没办法。”

于是再次经过一番折腾总算弄清楚自己家地址成功将老朋友们接上楼来。游戏机早就打开，电脑里面放着2000大河剧《葵三代》。看得近勇很激动。好像真的很久没玩到足球游戏了，久别之后的再见便是在这和混乱的气氛中开始的，一边玩着游戏中的英阿大战一边看着关原合战是种很怪异的感觉。

“还是国内好啊。”近勇这句话从昨天那个电话开始已经在我的耳边回响了数遍。

“你跟我说这没用，我连省都没出过。”

“不光是时间跟不上的原因，其实你不知道和我合租的人弄得我很痛苦的。”

“怎么说？同胞们经常找你借钱么？”

“没有同胞，跟我合租的一个韩国人一个英国人。不过那英国人是苏格兰的，韩国人是英格兰球迷，玩《实况》就爱用英格兰，我就用巴西。当然苏格兰人不会玩游戏，于是他看我们一起玩游戏的时候惟一的乐趣就是坐在我旁边用很方言的英语大叫‘干死英格兰’，说实话我很受不了他的这种表达方式。”

“其实你比我幸运。”小射接过话头。

“每次和我们班长对战都会很郁闷的。”

“此话怎讲？”

“他总是输但是又总会给我做战术分析。”说起部队的事情小射总是喜欢带着手部动作。

“这说明你们班长很聪明嘛，自己会找台阶，而且外人看来会以为他是在提点你，不过话说回来我记得军营的电视不是只能看新闻联播么？你又是何德何能能够拿去玩PS2呢？”

“不是电视，是电脑。”

“哦？电脑……”

“嗯，连队搞机房的时候让我负责的。”

“为什么会让你搞？没有专业人才么？”

“事实是我用PhotoShop给连长做了一张‘照片’，于是被连长盛传为黑客级的电脑高手。”

“你们连长，还……真……有……内涵啊。”我瞬间石化了。

“其实问题不在这，而是我终于可以体验一次假公济私的感觉了，那次真爽。”

“怎么个爽法？”

“基本就是按照《魔兽》双开的配置配了20台机器，当然《CS》作为我连‘训练’项目是必装的，领导也好这个。”

“这个倒是不稀奇，中央台新闻我也看到有连队的电子化训练用的就是《CS》。”

“然后连里还因为这事截流了一笔款子，于是我后面一年基本就比较受关照了。”

“还能截流？”

“嗯，每台机器报销了两万四。”

“你们部队领导真给批了？”

“可不真批么。”

“真腐败。”

“这也算腐败？只能说我口才比较好，能说服领导支持我的预算罢了。”

“口胡，两万四配笔记本都够了。”

“口胡是什么意思？”

“你……你真的老了么？”

“行了，快开球……”近勇已经等不及在旁边催促起来了。

按照两年以前的习惯，照例轮流坐庄，不觉已经快要八点，正说要去吃饭时状况发生了，就在小罗一个标准的牛尾巴后，八点钟声敲完最后一下。突然之间周围一团漆黑。

“我靠，这时候停电。”一个很尖的男人声音，然后马上是一群声音从楼道里传来，我还纳闷今天声音听得那么清楚。

然后一片嘈杂声后家里突然冲进两个人，一阵刺眼的灯光打过来，我只能依稀看到两个黑影，然后一个很有中气的男低音喊了一句，“你们是什么人？”



“中……中国人。”两秒钟后我意识到那束灯光来自一把手电筒。

“有暂住证么？”另外一名男子问道。

“没……等等，你说暂住证？你们是查户口的啊。”我擦了擦额上的汗，“早说啊，还以为遇到打劫的了。”

“我们是110，你们在这里干什么呢？”

“啊，这是我家啊。”

“有人报警说你们家有人入室行窃。”

“放屁，哪个龟儿子打的电话？”我马上开始得理不饶人了。

“注意语言美。”警官训斥到。

“好，我改。”我也拿起床边的备用电筒朝警官射去。

“你们这栋五楼的小眼睛打电话说看到你家门虚掩着还泛绿光，所以让我们来看看，他也是负责任的公民嘛。”

“狗日的一定是嫉妒我有PS2，一定是这样，不会有别的解释。”两个朋友就在我旁边一言不发的直到我签字送走了警察。

非常郁闷的第一次忘记关门就遇到这种事，然而更倒霉的是来电后电视重开不能，万般无奈下只能和朋友去楼下了，好在还有老窖的铁板烧店可以边看球边吃东西。但是走到楼下又发现了新情况，老窖的店门居然没开，不甘心地走近过去看到门并没有关实，里面依稀透着亮光，这时我发现了老窖，他站在旁边的小卖部门口，身旁还有两个衣着“破烂”的年轻人以及店里的老板娘，似乎在争论着什么。我下意识的走了过去，我的朋友跟在我身后没有说话，到跟前的时候看到老板娘递给年轻人两罐可乐然后年轻人对老窖点了下头，说道：“ありがとう！”便骑上停在路边的自行车飞驰而去。当然这句话我听得很真切。

正要跟老窖打招呼，老板娘倒是先说话了。

“这两个小伙子是哪的人啊？我看衣服还以为是民工，骑车来的又不像工地上卖苦力的。问半天也不说，口音还重，你倒是厉害哈，这么重口音都能听懂。”老板娘用一边说一边用湿抹布给冰柜降着温。

“关西腔口音能不重么。”老窖很得意地挠了挠头。

“关西？”老板娘似乎没有明白老窖的意思。

“这两个是大阪人。”

“搞了半天是新疆同胞啊。”

“为什么会是新疆同胞？”这次老窖倒被问懵了。

“不是有首新疆的歌叫‘大阪城的姑娘’么？”

“不是那个大阪。”



“反正就是少数民族呗。”这时小卖部又上了买主，于是大妈一边说着一边忙生意去了。

“也差不多，和汉族比起来大和民族的确是少数民族。”老窖自言自语道，估计老板娘没有听到，然后他拿着刚买的绿茶转头看到了我。

整个过程只有不到半分钟，一番寒暄后知道今天是上面说要检查，于是关门只招呼熟客了。

“检查你就关门，你该不会没办卫生许可证吧。”我打趣到，当然我还是信得过老窖店里的卫生情况的。

“上次说我这烟破坏市容，配合政府嘛。”他也没有反驳，其实我早就注意到他的卫生证一直挂在店里最醒目的地方。

于是他轻轻地把卷帘门拉起来一半，示意我们进去，不知道怎么的，有种很惆怅的感觉，不过这种感觉在我最后回头看到对面网吧因为掉了霓虹外框而赫然出现的“××吧”字样时候便荡然无存了，在“网吧”旁边那家因为将店名从右向左书写而经常引起我误会的“日净干洗”店此时也就显得更有内涵了。躬身进去一股浓烈的孜然味瞬间扑鼻而来，同时瞬间放大的还有店里的喧嚣声，我得承认虽然卷帘门上有不少洞，但是隔音效果的确很好。老窖的侄子似乎并不太忙，自己给自己烤了些东西在旁边吃着，里面只零星地坐着几个学生模样的人。看到我们和老窖一起进来，直接递了个塑料框过来也没起身。

我说明了一番便留下小射和近勇挑吃的，自己径直走到最里面的位置从冰柜里拿出了啤酒。老窖又去拿起了他的双驴，除了关闭的大门和稍显闭塞的空气流动一切又恢复往常。等待上菜的时间再次和许久不见的朋友聊了起来。

“话说你的退伍时间还没到啊，怎么就卸甲归田了？”刚才一直想问又总是忘记，这回正好坐定，便问小射道。

“其实今年大裁军，我们排长本来找我们做思想工作的，说知道我们都愿意保卫祖国什么的，不过肯定有人要走，先登记自愿退伍的，结果全部都举手了。”小射很得意地笑道。

“其实我想到了当年我们高中班主任的事情。”近勇接过话。

“什么事情。”

“不是那次班主任发脾气说不愿意听课的可以出去，不要影响其他同学么。然后齐刷刷站起来一片人都跑操场去了。”

“哦，不一样的，那次是被学校骂惨了。这次退伍一样照正常服役算，包括那退伍费安排工作什么的待遇都不变，你说我好好的大学两年突然中断跑去当兵不就图回来有个安顿么。”

“这倒也是。”

“不过对部队还是有些感情的，这两年进步多了，已经能用《CS》练实战了，不知道过两年会不会用《三国》练战术呢，你知道我一向喜欢《三国志》的。”

说话间第一批菜已经上来，我喝了口啤酒拿起一串牛肉。正要下嘴，背后传来一个声音。“我们就这样吃着美国的疯牛买着美国的武器么？”我一口啤酒喷出来，马上扭头去看，发现挂在天花板上的电视居然在放《全民大闷锅》。

“我说老窖你啥着还装了锅盖？”

“没有啊。”

“怎么还能看中天娱乐啊。”

“废柴啊，中天是有线，有锅盖也没法看的，我自己下载刻的盘，你的观察力有问题啊，VCD机都没看到么？”老窖说完又消失了。

“原来如此，我越来越觉得你有内涵了。”

“没法，央视的球迷节目太失败了，看得人想睡觉，所以球赛间隙还是看看搞掉的节目比较好。对了，我还刻了全套《料理东西军》，要开胃的话我给你换。”他埋头在铁板前背对我们继续说着，也就是今天，要是昨天晚上的那声音我绝对听不到。

“那个就不用了，看了你这也做不出来。”

“不见得哦，上次的节目居然跑去上海找了路边摊买烤白薯，说不定哪天会出现在我这也说不定。”老窖看了看表。

“那算什么？特殊取材么？”

“嗯，这节目最好看的就是特殊取材了，拍得跟记录片一样，其他料理节目一比就是渣了。”

“我居然又发现我们的一个共同爱好。”

“不过你也别以为鲍鱼真的就好吃。”

“你吃过？”

“我老家在东北，小时候在大连，那会吃不饱的时候就去海里捞鲍鱼吃。”

“真幸福。”

“没什么幸福的，现在我去跟别人说我曾经吃鲍鱼吃到吐，别人背后肯定骂我神经病。”

旁边的两桌客人已经吃完出来结账，于是老窖继续去招呼他们，似乎并不是每个男人都看世界杯，我继续回到桌前坐下。小射和近勇的话题已经转到了爱沙尼亚的生活。近勇在国内学的是体育医学，在塔林的一家社区医院做医疗工作，似乎那边的人也喜欢按摩这种放松方式，收入还不错，刚才下楼还在说回来准备开个沙龙顺便经营游戏厅。

“不过我说，那地方夏天一定很舒服，下次你去探亲的话记得捎上我。”

“冷死你，不过话说我去探哪门子亲啊。”

“小射回来一个星期都能搞定卖牛奶的小妹妹你在那边就没考虑过？东欧不是出美女么？”

“口胡，有美女也给人贩子拐西欧去了，没看白俄罗斯都立法禁止美女出口了么？”

“还有这种事？”

“当然，不过前苏联的加盟国里面还是乌克兰妹妹最好，刘斌现在就是基辅音乐学院，上次还给我发了照片来的。”

“我也有收到，不过乌克兰的网络速度不敢恭维，按字节算的。”

“他新交那女朋友不错吧。”

“女朋友？为什么他给我发的是舍甫琴科？”

“那是他信不过你吧。”近勇大笑起来。

“对了，爱沙尼亚也没盗版么？”

“没有吧，有我也找不到，PS2是去意大利的时候买的，不过倒是有人下载的。”

“意大利啊，真不错，去了瑞士了么？欧洲我就最想去瑞士和芬兰。”

“没去成，瑞士不是欧盟成员，办手续麻烦。”

“这样啊，话说你这几年到底玩了多少游戏啊？”

“几乎没几个，除了足球就是几个健脑游戏，搞得跟家庭主妇似的。所以还是国内爽啊，什么游戏都能第一时间入手，其实我觉得土生土长的话中国的生活还是比较不错的，至少我比较喜欢，当然收入能有我在欧洲的水平就完美了。”

“所以说这个世界是没有‘完美’这种状态存在的，不过现在国内买盗版的老外也多起来了，我看到几次，知道袁二的店吧，丫现在英语就这么给练出来了。”

“老外的缘故么？”

“是，一般刚来的小工都会用计算器直接和老外交流了。”我又喝了一口啤酒，排骨也刚好吃光了，于是又起身去挑菜。

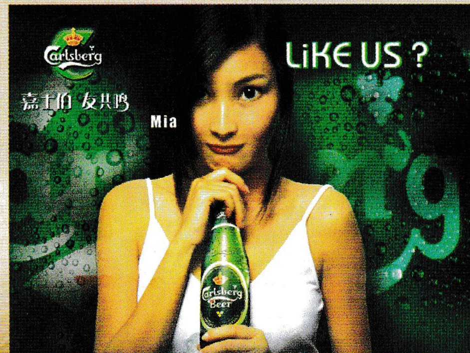
“我们那不一样，那边不少人会中文，不过我有几次被当成‘女优国’的，老板还给我示范相扑动作，真的很寒，可能是德国世界杯前夕的缘故不会有人觉得跟中国人有多大关系吧。”

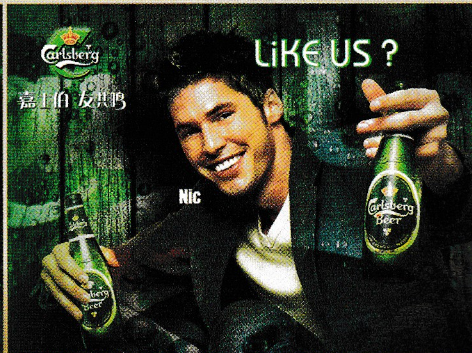
“相扑，女优国么？你还是很能跟上时代嘛。”我怪笑道。

“不过在欧洲待的这些日子我终于明白了一件事情。”

“什么事情？”













“外国人学习中文的热情其实是为了方便上网。”

“怎么说？”

“至少我认识的几个外国人毫不讳言他们在中国网站下载游戏比他们在国内的发售还快，虽然很多游戏是日版。”

“嗯，这点我相信，但凡为了下游戏而学中文的人也不在乎为了看懂游戏去学日文。”

“是这道理。”

老窖的侄子此时又端来了菜，那是加工鸡肝时外面刮下的一层壳，在老窖手上跑上一圈倒成了下酒的佳肴，成为这里熟客才能吃到的美味。平时因为不喝酒，只是偶尔尝过几次鲜，亏老窖还记得。比赛又开始了，似乎是意大利对澳大利亚的比赛，看得不太真切，白天放的是以前的比赛重播，反倒把我的时间观念给搞得错乱了。我们继续吃着东西聊天，间或抬头看看比赛，终究不是重点。然后听着背后那桌的男女学生在帮其中一个盘算着如何从家里骗到钱，真的是越听越寒，其实我在想，这帮孩子要不是家里的命根，以成年人在社会中摸爬滚打的智商，那些小伎俩早就被戳穿了。

虽然这两年两人的经历各不相同，但是我还是发现当兵和出国都会给我同样的感觉，那就是“与世隔绝”。我不得不说这种感觉很久未曾有过，和友人重逢的感觉就如同当年小学暑假中狂奔几条街去告诉朋友《西游记》又开始了一样。这一晚过得很惬意，似乎是醉了，第二天早上起床发现已经躺在自家床上，挂钟指着十一点，我记起来了，就是钟声把我敲醒的。感觉头下面被什么东西垫着不舒服，下意识地拿起来，发现是手机，还有两条未接电话，一个是九点半打来，一个是十点二十的，看着号码我知道是近勇打来的也就没有回过去，大概也是问我睡醒没有之类。

电视里还在重播昨晚的比赛，惟一的记忆是昨天的解说员很激动，估计就是那时候我喝醉的，现在才知道居然是黄健翔。洗漱一番来到电脑前，竟发现已是满眼的DJ版、魂斗罗版激情解说。不仅感叹，当年我还充满想像力的时候怎么就没赶上这样的好日子呢，现在已经没有恶搞欲望的时候恶搞却变得如此简单。

QQ群里弹出消息说北边又地震了，于是很三八地打开北京地震局的主页，却没有看到地震的消息，主页上头条赫然的写着“北京地震局热烈庆祝建党80周年系列活动隆重展开”，于是很果断地在群里回了一句“谣言”，不过几天后地震还真的来了，真不知道是不是谣言惹的祸。这时候肚子有些饿了，显然这个时段老窖的铺子已经关门，不过还是得下去找点什么吃的。今天天气不太好，虽然很闷热，但是天上阴云密布，特别是到了楼下在望向天空颇有一丝寒意，大概快要来场暴雨了吧，我心里这样想着。而此时出现在小区大门旁边那个一个人对着墙正在摆弄扑克的萝莉就显得异常诡异了。我加快了步伐，刚刚走出巷子恰与一辆自行车撞个满怀，还好对方刹车及时，定过神来看去，却是郭小东，话说这郭小东，是近勇的同学，和我也有些交情，也是个喜欢游戏的主，不过爱好似与我不同。今天看他这身打扮，明显不像是上班，也不像从游戏店淘碟回来，不免有些奇怪。

“你这是？”我问道。

“取材去了。”

“取材？”我心想他一搞销售的取的哪门子材啊。

“二代身份证啊。”

“你没换么？我早就换了。”

“不是啊，好多美女啊。”

“美女？”

“美女通常比较懒嘛，都拖到最后才去办身份证的。”

“跟你有什么关系呢？貌似美女到处都有啊。”

“但是带着户口本口述自己资料的美女只有办证中心才有吧，而且你知道拍身份证的时候不准化妆不准带装饰品，是无法掩盖瑕疵的，所以美女就是美女，完全不用担心。”

“你，你这人太邪恶了，你都干了什么？”

“就拍照和录音而已，你知道我没钱买DV的。”

“你居然没被抓住。”

“你当我这么多年AVG白玩的么？”

“话说什么AVG会有跟踪偷拍这种事情？”

“不可说。”

“那把你的战果给我分享我就不举报你。”

“那没问题，我还要回去玩游戏，新下了几个补丁。”

“你不会玩那什么什么少女吧？”

“怎可能。”小东用很坚定的语气否定了我的猜测。

仔细“盘查”了他的装备，一个老式随身听，一个SONY的CYBER-SHOT，一本记满了“资料”的笔记本和一支圆珠笔。收好东西，小东便一溜烟地跑掉了，然后我还在感叹他的创意时他居然又从另一边跑了过来。

“哇。”我被背后突如其来的一拍惊了一跳。

“我刚才走太急了，差点忘记一件重要的事情。”我看着小东气喘吁吁的样子有些好笑。

“我说了不会举报你了，放心。”

“不是这个，我是说关于打毛线的事情，要拜托我一下。”

“毛线？拜托我？”

“嗯，我要打件毛衣送人，我不会，你教我下吧。”

“话说是谁这么三八告诉你我会打毛线？”

“老窖啊，准确的说是打毛衣，你什么时候有空教我下，我这个星期之内一定要学会。”

“看上你们同事了？不过不对啊，你应该送花比较好吧，毛衣是女人送男人的居多。”

“送给我老公，这你就别管了。”

“老！公！”我确信我没有听错，其实此时在我心中我想说的是“Oh My God！”

“游戏里的老公而已。”

“游戏里……”

“你不玩网游么？”

“玩啊，不过你居然玩人妖？难以置信，你这人心理挺健康的啊。”

“玩人妖就心理不健康么？逢场作戏罢了，我老公给了我30个Q币，所以我答应给他织件毛衣。你倒是该多看看李银河教授的文章了。”

“那是什么？”

“王小波他老婆。”

“哦，记起来了，就是在人大提案同性结婚的那个？”

“是！”

“我喜欢这人，要是中国多点同性结婚的，那我们也就可以摆脱宅男的命运了，6000万的差额终于有人填了，想起网上居然有人说李银河不反对一夜情是为了合法追女学生，他们连李教授的性别都没弄清楚吧。不过老窖是怎么知道的，还有我只会钩针，不会织毛衣。”

“他只是说觉得你心灵手巧而已，不过老窖的阁楼很不错哦，你还没上去玩过吧？”

“不会是怪叔叔的基地吧？尽是些古怪的东西。”

“当然……不是，看你这话说的。”小东重新检查了一下自己的包确认装备是否都在，然后再次一溜烟地骑车跑掉了。

我径直过街去，选了几包吃食和一瓶啤酒，然后回到了楼上。打开电脑，QQ消息提示正在闪烁，点开看时是小射发来的，大致是问我起床以及之后的事情之类。大概是觉得老窖店里的氛围很不错，于是决定今天还要去，当然还有近勇，以及另外一个一直留在国内的朋友袁二，袁二刚从深圳回来，据说成了某行货在我们这里的总代理。QQ上聊得不太真切，大致知道近勇是物色到了我们街上新修的那栋写字楼，他这么一提醒我才注意到背后阳台外的那栋楼房已经矗立了许久。

乌云依旧没有散去，屋外的建筑并不像往常泛着刺眼的白光，近勇的要求并不突然，他以前给人的感觉就是急性子，心里想到什么恨不得马上做完。我家这个位置的确不错，周边无论动漫、游戏环境都很好，如果沙龙真的办起来生意应该会很不错的。不过袁二的到来我没有想到，虽然他很久没有出现，我对他的印象还停留在大学时代吃了一年方便面买PS2的记忆上，在外人看来他就是一个疯子，第一次在女生寝室开PARTY的时候居然最后死活弄开了大门半夜骑车回家过夜，虽然我不知道那扇门是否是其他男生故意弄死的，但是我分明听到事后至少十个人在我面前骂娘。所以在后来接触了“宅”这

一概念后我首先想到的便是他，当然他不是一个好学生，但是我不得不承认他有商业头脑，在大学第二年他便没有再交过学费，先是开了一家机房，不过可能过高估计我执法人员能力，太过隐蔽加之自己对游戏类型的偏执爱好得罪了不少客人最后不得不作罢。然后干起了和爱好完全不相干的珍珠奶茶，当然本钱都是他的学费，虽然在每次导师训话中他都成为欠费典型被揪出来，不过很神奇的是他的家里一次也没收到通知单。后来说是把学费还给了家里，带着三年赚的钱去了长三角，提前一年就走了，学费也没交，还听说闹了个小风波，不给文凭不交钱，当然也没闹到什么地步，估计只是和学校斗气罢了。

没想到现在已经出息了，照例约到了晚上老窖的店里，下午我继续漫无目的地在论坛上看帖。信息时代果然是突飞猛进啊，当我还在上大一的时候，网易的聊天室是我的最爱，然而现在，死死团、菊花教、熊猫党早已林立，有的时候不得不承认我们这代人和“90后”已经有了代沟，即便我们都在上网，也有些理解表姐经常对侄子的唠叨。看完的最后一个帖是关于KFC与国人素质，这类帖子发展到最后大抵总要把汉堡和包子拿到一起说事一番的。然后电话来了，想都不用想，接完电话匆匆下楼，今天的节目是楼道里的骂街，常驻居民和大学生租房者就素质问题的二次“辩论”，我没有理会，只是有意无意地从一个女大学生模样的美媚身边擦肩而过，我想脚下顺着楼梯向下流淌的肥皂水便是争论的根源吧，不知怎么地忽然想起了老窖的阁楼然后一直惦记着。

来到楼下，在收发室远远看到一个瘦小的身影走来，染着一头金发，下巴上还有一挫金色的小胡子，要不是他先打招呼，我实在认不出眼前的此人就是曾经那个害怕在女生寝室过夜而半夜撬门回家的腼腆男生，似乎这两年开始中性美成了主流，连我姐夫都没能逃过李宇春这一劫，倒是和袁二我反倒没什么话说了。闲话少说，和袁二走出小区，小射和近勇已经等在了十字路口的空地上，于是我们不约而同地转弯向老窖的烧烤店走去，就在这当儿，雨滴终于在悬挂了一天后开始零星地掉落下来，然后在路人的加速中我们也不紧不慢地走了过去，刚刚到店门口，雨便如杠般打了下来，老窖的桌椅已经收了不少，剩下的也就简单地靠在店外的墙上了。用门口刚铺开的啤酒箱上拆下的纸板沥干了脚上的雨水，我们躬着背进了店，本来再有半个小时店里的生意就该火爆起来，无奈雨越下越大倒看不出有停下来的迹象了，客人自然也就没有多起来的迹象，不过对我们来说空荡荡的店反而更显惬意。突然外面一个巨响的雷声，之后停在路边的汽车警报此起彼伏地叫了起来，也没有人出来理，显得格外刺激。

有了上次的经验，这次看到电视里在放观月雏乃的访谈也就没有那么惊讶，泡过油的菜已经放上了铁板，发出吱吱的诱人声响。我们依旧闲聊着，不过今天没有再局限于回忆中，毕竟上次相聚已经说得差不多了，军队也好，爱沙尼亚也好，离我还算遥远，也没有什么再值得探讨的问题。话题自然转到了近勇刚刚物色的这套写字楼，其实他看重的是一楼的一套营业房，月租五千，不过他之所以选择在这里居然是因为楼上的一家中式按摩很舒服，估计是在国外一直给别人按，回来终于找到了平衡的缘故吧。其间又扯到了个人问题，这次是袁二，虽然小射据说已经搞定了楼下推销牛奶的妹妹，不过毕竟太突然，在我看来我们四个人里面真正谈得上有家室的人只有袁二。记得今天之前最后一次见到袁二也是和他“老婆”在一起的，那晚喝了很多酒，半夜跑出去吃酸菜肉丝面，那天是他生日，我的印象很深在于那天的包间中玩“真心话大冒险”被袁二的女同学强行抢走了我的初吻。

老窖又过来了，给我们提来了四杯凉茶。

“来，免费赠送。”

“免费了？”

“不是，只有这四杯免费。”

“什么东西？”

“王老吉的罐装凉茶，这是赠品，商家怕我们拿去卖直接给倒杯子里了，正好你们四个人。”

“哦……谢谢。对了……”

“什么？”

“上次碰到小东了。”看老窖的反应感觉他认识很多叫小东的。

“哪个小东？”

“郭小东。”

“……哦……冬瓜啊，怎么了？”

“你告诉他我会打毛线？”

“你跟我说过吧我记得。”

“我说过么？”

“估计你顾着看女生吃油条，没注意吧。”

“有这回事？”

“当然。”

“话说……小东也跟我提到过你的阁楼。”这次我正好闪过这个念头，便提到了阁楼的话题。

“你没上去过么？”

“我哪有。”

“哦，随时欢迎。”

“我怎么就从没注意过你这有阁楼。”

“入口在厨房那边，当然你不会注意到。”

“真诡异，不过还真想看看你上面的玩意。”

“其实也没啥，你要看随时欢迎，正好今天没生意。”

于是老窖招呼他侄子关掉了卷帘门，一个人照顾我的朋友，似乎他们还没注意我的离开，估计以为我去“更衣”了吧。沿着陡峭的楼梯一路提上去，确实是提上去。把头探出天花板上的大洞时眼前是一片漆黑，约莫几秒不到的时间，眼睛适应后稍微看到一些模糊的轮廓。

“灯在左手边墙上。”

顺着老窖的比划摸了过去，在灯亮的瞬间我眼前一亮。这个阁楼的整洁和摆设出乎我的意料，整个地板上铺着一层浅蓝色的地毯，我爬上去的时候手上的感觉告诉我那应该是地毯。右手边是整整齐齐码放的一排卷纸，估计是老窖店里用的。除此之外周边摆放着矮小的“家具”组合，其实说家具倒是有些抬举了，只不过造型比较新颖罢了，最醒目的反倒是中间的一台精致的电视机，我把身子全部撑了上来，一面让出给老窖上来的位置，一面凑了过去，这是一台14寸的康佳彩电，不过我的注意力





马上便转移到放在旁边的东西上。那是一些堆放得很整齐的杂志和报纸，粗略扫了一眼竟都是游戏和计算机相关的。这时老窖也上来了，他躬着背走到另一边，拉开帘子坐了下来，我瞟了一眼看到他正在摆弄一台笔记本电脑，而电脑旁边放着一台PS TWO和一台X360。

“上面闷得很，把空调打开吧，先开到18度，等会再调上去，不然湿度降得不快。”

“这个我有经验。”

“这地方很闷，温度降下来也闷得慌，受不了就用这个。”老窖顺手递给我这个东西，我一眼看去竟然是一个带风扇的遮阳帽，而老窖自己也戴上了一个。

“这里风扇不好摆，只有睡觉才用，一般有朋友来玩都戴这个。”

“我记得这玩意九十年代初流行过一段，没想到现在还有卖的，有机会我也去买几个收藏收藏。”

“现在哪去买，这都是我精心保存下来的，算是中古产品了吧。”

“真难得，这些东西我今天不看估计已经完全没印象了。”

“有印象的多了，呼啦圈、超人克赛的头盔，不过自打和游戏机打了交道那些东西就只能沦为收藏了。”

“克赛的头盔？你还有？”

“那个摔坏了。”老窖不知刚才从什么地方拿了一瓶矿泉水出来喝着，边说又递给了我一瓶，我连忙接住。“其实我这上面确实没什么特别的，估计你家里也是这么些东西，只不过我这是阁楼罢了，很多人就会觉得亲切。”

“这倒是，我记得上学前班之前最高兴的事就是在表姐的阁楼上看她收藏的《射雕英雄传》贴纸。”

“那也是很久远的事了，不过我比你大，那会儿玩的是木偶人，自己用竹筒和线做的。”

“没玩过，其实这个我也还没玩过，你都买了什么游戏？”我把身子倾过去看着他的X360。

“你还没买？”

“还没，都在等改机呢。”

“我是主张先买的，我总觉得最先出的一批机器质量是最好的，至于改机后面的机会其实很多的。”

“我倒不觉得，至少PS2我就始终认为39001比

前面的机型好使。”

“说这些没用，好玩才是关键。”边说老窖边关掉了QQ和MSN，打开X360，我开始注意他浏览的网站，不过密密麻麻的文字看得我眼花。“你朋友玩么？要玩的话就都上来，今天这雨不用做生意了。”

“你侄子也玩？”

“他玩掌机的，TV GAME 他只玩《机战》。”

“哦，那小东和他应该有共同语言。”

“怎么可能，冬瓜那是骨灰，我侄子玩《机战》完全是因为机器人比较强气，他除了‘天鹰战士’和‘咸蛋超人’估计就认不出其他机体了，你可以理解吧。”

“咸蛋超人么？……哦。”沉默数秒我终于了解老窖所指的是什么。

然后经过一番解释，近勇他们终于在老窖侄子帮助下爬了上来，阁楼一下紧凑了起来，但是反而没有先前闷了，不知道和外面渐渐平和的雨声是否有关系。近勇三人还没搞清楚缘由，看着阁楼上的陈设大概有些了解，老窖在阁楼口和下面的侄子对话着，然后放下一个吊篮，等了一会缓缓拉了上来，我看时却是刚才炒好的菜，还有几瓶冰过的啤酒。菜已经被从铁盘子中转移到四个一次性的纸桶里，铺上两张报纸，一个新的席面又算打开了，老窖在他的笔记本上摆弄了一下，我注意到那是电视盒，镜头重新切换到球赛。

“集成显卡，看看还将就，玩游戏就得电视了。”老窖又喝起了他的矿泉水，他侄子也上来了，一上来就给大伙倒上了啤酒，摆好筷子。

一番无语后又开始谈论诸如阁楼的摆设，然后终于还是近勇提议边看球赛边玩实况，于是关掉X360，打开PS2。我得说在这种狭小的空间无论看球还是玩游戏都很容易进入状态，究竟为什么我也说不清楚。隔着阁楼上惟一的一扇小推拉窗，我还能依稀看到顺着玻璃流下的水花。

“不知道对面那栋写字楼的口岸好不好。”近勇似乎自问自答地征询着老窖的建议。

“这个还真不太清楚，你想开游戏沙龙？”老窖看着他，然后他转过来很惊讶地望着我。

“我什么都没跟他说，你该问他怎么知道的。”我看着近勇迷茫的眼神连忙解释到，然后拿起杯子要和他干杯。其实就如我一直忘记询问老窖的日语为什么那么好一样，直到老窖终于离开我也不知道他哪知道那么多消息的。

“我靠，你不是这么狠吧。”小射的声音瞬间回荡了起来。

看过去，电视机屏幕上显示的比分已经到了4：0，而时间停留在23：30。当然这是游戏，小射对于体育类游戏的自信似乎还停留在两年前校内的一次非公开比赛，或者是部队的游戏水平真的太次。

“我说你在部队这两年学了些什么啊，怎么完全没长进呢？”袁二显然很得意，怪笑伴随着他T恤背后的“风林火山”四个大字剧烈地颤抖着，坐在他身旁正在摆弄NDS的老窖侄子不得不往外又挪了一下以避免触控笔被碰掉。

“玩《CS》可以说训练实战，玩《实况足球》除非是体工大队差不多，不过我至少学会了步枪单手换弹夹。”

“本来还说指望你的，看来还是得我亲自去了。”袁二故作神秘地说道。

“什么事？”

“我GF考试没过。”

“还是秀秀？”

“废话，我很专一的。”

“貌似计算机和雷达是两回事，你就别指望我了。”

“是玩《实况》。”

“内地大学什么时候开这门课了？？”

“非也，是他们老师组的一个什么战队，如果我或者我叫任何人去顶住他们一轮车轮就可以放秀秀一马。”

“真邪恶啊。”

“看来还是我亲自去了。”

“那是自然，就算我比你强也不去，别按暂停啊。”

“不打算重新选队？”

“不换了，都是天命。”

他们依然玩着游戏，我和老窖也记不得当时聊了些什么，间或近勇问些对面房子的事情，吃吃喝喝就到了深夜。突然发现在我的身边居然会有老窖这样的人，关于他是怎么到这的，他没有说，显然他的口音不像他曾经提过的东北人，为什么会买这么多主机我也不知道。外面的雨声越来越小，似乎只剩下屋檐处的滴答声。这天晚上我们就在老窖这里留宿，其实也不能算留宿，因为我们几乎都没睡，除了他侄子似乎有些困得不停点头。我也算了解了老窖的作息，每天早晚做生意，下半夜上网玩游戏，据说下半夜上网被称为有内涵，倒是不知道究竟会有多少人半夜3点还泡论坛，不过这几天都是球赛，另当别论了。然后早上做完生意买完菜就睡觉，老窖甚至很自豪地告诉我他的生活是如此有“规律”。

和老窖的接触算是让我改变了一些看法，虽然我也经常熬夜，不过对于那些和我不同爱好而生活规律截然不同的人来说也总是以为堕落的，但是这次我并未有这种感觉。在老窖的阁楼里，我再次体验到同乐的愉悦，这时我才感觉到长久以来伴随我游戏生活所共有的失落感其实就是孤独。

啤酒确实不醉人，但是当天晚上，特别是后半夜的很多事情我记不清楚了，只是到了早上习惯性的醒来，然后没有发现老窖，房间已经被重新收拾了一遍，除了空调的声音和笔记本上闪烁的运行灯看不出其他活动的痕迹。

习惯性地伸手乱摸一气，发现近勇他们已经不见了，顺着黑暗中的轮廓拉开灯，然后顺好梯子小心地爬下楼，通过隔板的瞬间感觉一股气流迎面而来，然后便是嘈杂的声音，伴随着蒸笼里面蒸汽的吱吱声，正好老窖进来端包子，便简单地招呼两句。我下得楼来，揉揉惺松的睡眼，小射站在水池前感叹着水管终于流出了凉水，这几日的闷热即便大清早起来自来水管也会流出热水，我的住所如此，小射家里也如此，不知道是不是昨夜那场雨的缘故，因为我也不曾用过老窖这里的自来水。发现水管上还贴着一个多罗猫的贴纸，想起小时候从饼干包装上剪下西游记的人物贴在自家水管上的事情，不禁会心的一笑。

走到外面，还是往常的光景，可能天气凉快的缘故，吃早点的人不少，近勇和袁二坐在靠外面的桌子，近勇的筷子上夹着大半个包子，袁二一边和着面一边用手机和他女朋友打情骂俏。虽然有经常早上下楼吃饭的习惯，但是通常都是通宵玩游戏或者看球后的缘故，并没有特别的感觉，像今天这样是睡醒后早起的状况自高三以后已是久违了。做到靠外的位置，又和众人闲聊起来，阁楼之事，都颇有感慨，当年我们年幼之时也都有过如此情形。

“对了，前天我遇到你表弟了。”袁二和女友亲密完毕突然冒出这样的话。“听说混得还不错。”

“他跟你说的？”

“是啊，好像在证券公司上班吧。”

“你别听他的，他现在心里严重自卑，除了逢年过节我都不好找他。”

“怎么了？”

“家中生了变故罢了，我们都是一起玩大的，说也无妨。”我接过老窖递来的稀饭。“家道中落了。”

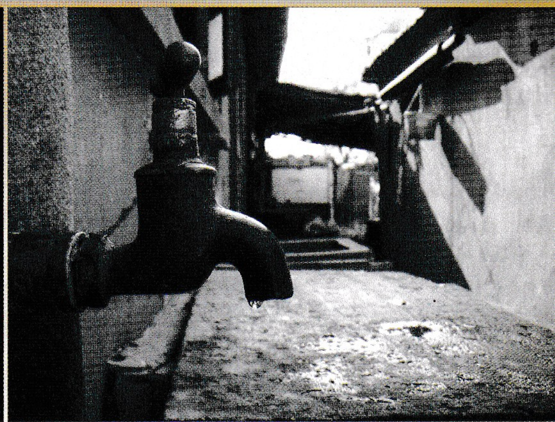
“你开玩笑吧。”

“真的，也是自找吧，当初我舅有两个摊位的时候没有留后路，钱都玩去了，我舅玩牌，我舅妈就







到处旅游，他玩游戏，然后上前年摊位被收回的时候就不好过了，我舅又有胰腺炎和糖尿病。”

“也不至于啊，我觉得当年他们家过得挺不错的。”

“是挺不错的，那会儿运气好，菊花池市场就在他们老房子旁边，当时拿到了两个摊位，是20年使用权，然后直接转包给外地来的商人，我记得是我上初中的时候吧，我爸当时说我舅一个月转让费能有8500！1994年那会我舅妈就经常去‘新马泰’了，其实换了是我就多买几套房子了，那会像我家那样的房子也才不到五万，现在的价钱就不说了。”

“不过他现在也还好吧。”

“本来是家丑不好说的，不过我们的关系我不说你们早晚也会知道的，要是还好我舅妈就不会去当钟点工，我舅也不会去站街了，上星期我妈才托人给他找了个在那边小区给人看游泳池的工作，一个月500，管午饭。怎么说呢，我弟跟我不是一路人，那会你们和他走得近无非是他买了不少主机嘛，我当时还小，不过也感觉得到他的优越感，这两年就不同了，也就去年春节他和我妹过来的时候才第一次摸到PS2，估计他自己都不好意思。今天算是给哥几个打了预防针了，下次遇到我弟你们心里有数，说话得注意着点，我都有日子没见他了，见了面也不知道说什么。”

“还有这事……”

“还有，他现在好像在搞药品，是不是传销我不知道，我也不是砸他饭碗，不过你们是我朋友，这个还是要提醒的。”

“你还别说，他还真给我推荐了。”

“是么……”我再次石化。

沉默了一会，我无话可说，然后便埋下头不停地喝起稀饭，直到老窖把面给我端来。于是想换个轻松的话题，便又谈到了近勇的店，小尉享受完凉水也过来坐下了。

“我想起来我爸春节那住院的时候认识一个病友，就是搞装修的，人还算厚道，回头我介绍给你。”我很认真地给近勇推荐到。

“那不错啊。”

“话说你究竟想做成什么样的沙龙啊。”

“酒吧、然后里面有游戏机那种，要很有情调的，不能像大学周边那种音乐震天响，要像使馆区那边那种。”

“我估计不大可能，而且你准备全部用《实况足球》。”

“当然，难不成还用《FIFA》？”

“其实我觉得现在国内的《实况》迷有一个误区，或者说是固执，它们选择了《实况》，就算哪天《FIFA》再次超越《实况》也不会去选《FIFA》，而且我觉得你适当的放点《FIFA》倒是可以提升一些欧美情调。”

“你是这么认为的？那这欧美情调也太廉价了点吧。”

“是的，其实这就好像很多固执的观念一样，比如我第一次吃新鲜菠萝的时候，是我妈他们厂里去海南旅游回来。那个新鲜菠萝都不知道要泡盐水才能吃，当时因为是我在电话里强烈要求我妈带回来的，所以即便很难吃我还是吃光了，那会我表妹在我家过暑假，她把不用泡盐水的椰子都给吃光了，现在想起来真的很好笑啊。”

“长大了自然看问题就不会那样了，不过说起你妹……”

“谁说的，就拿我妈说吧，上个月她们住那边装修，我爸亲自设计的，我觉得都挺好，就是那个抽水马桶看着很不爽，不过是我妈亲自选的，所以她觉得很不错，我都不好说她。还有，你要打我妹的主意也别找我，我又不是拉皮条的……”

“皮条，不过说回来或许是你的审美出了问题呢，怎么能全都怪你妈？”

“难道我和我爸的审美同时出问题么？”

“这个问题太深奥。”

“是的，这一直是困扰我的两个问题之一。”

“还有一个问题是什么？”

“比如说为什么人类抢夺了蜜蜂的蜂蜜然后还要恶心它。”

“怎么说。”

“比如说‘为人类辛勤劳动的小蜜蜂’这种说法之类，其实我在想，我们在快乐的享受蜂蜜时小蜜蜂多半在骂娘。”

“你……很有想像力。”

“这种现象很普遍，特别是游戏杂志里面的评论文章，比如上次看那个山内的传记，写得跟作者亲眼见到一样。说不定山内当初搞游戏完全是为了满足爱情旅馆以外的兴趣，谁知道呢。”

“不可说，不可说，这其实就跟以前一哥们为了神乐零去学3DMAX一样。”

“难以相信。”

“很难相信么？郭小东还给他老公送毛衣呢。”

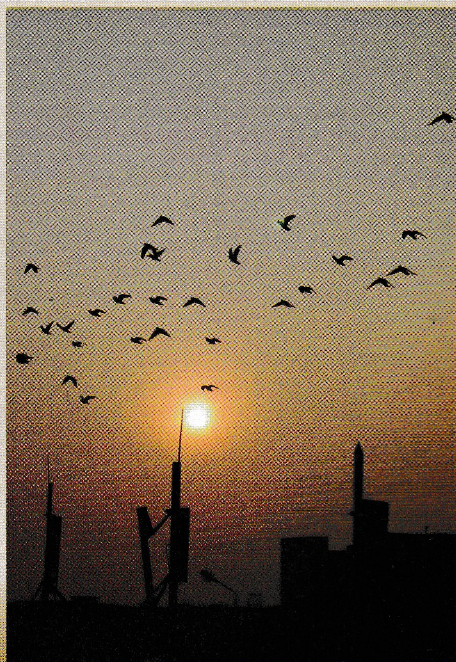
“老……公……”

“游戏里的老公，不过你的反应居然和我当时一样。”

这时天已经大亮，朝着门外的后背已经能明显感觉到阳光照射的热量。大家都吃好后我招呼老窖过来给了钱，还是一阵寒暄后和众人出了门，然而刚走到街沿准备朝对面迈步时，背后传来一阵嘈杂声。回头看时，却是一个中年妇女正在墙上帖着什么，于是袁二他们便要和我道别，我一人又转回去要看个究竟，原来是社区大妈在张贴公告，旧城改造，这排店铺和背后的居民区都要拆迁，这张纸上大致就是说公房的登记户口，私房的登记房产证之类，布告就贴在老窖店外的墙上，似乎周围的人除了老窖都聚集了过来，人群中不时传出“快点拆吧”之类的声音。但是我还没有意识到这是我和老窖最后一次见面，当时只是在想多半又有新的拆迁暴发户加入黑衣人的行列吧，我甚至没有想到老窖的店会被拆。

之后因为陆续有事，两天都没有光顾老窖的店，等到再去时卷帘门已经紧紧的关闭，我试图在门上找到诸如铺面转让之类的字眼没有成功，很后悔当初的失策没有问到老窖的联系方式。又过了半个月，世界杯结束的时候，此时我的作息已经调整回来，而老窖的店和那一排的营业房都开始了拆迁，一个月后对面搭起了脚手架。那时近勇的足球游戏沙龙也开张好几天了，赖于口口相传的效果，人也越来越多。加之生活又恢复了规律，渐渐的便淡忘了老窖的事，倒是后来一部《疯狂的石头》又让我想起了他，老窖其实就如那剧中很多人一样，朴实而真实的存在，老实说我很羡慕他的生活，至少在我看来无忧无虑，做着自己喜欢的事，玩着自己喜欢的游戏，虽然离完美还有距离，但是毕竟充实。

这天是近勇在沙龙举办的一个比赛落幕，跟随男男女女出来我一个人望着对面还在修建的电梯公寓，感慨万千，再往上看时，便是一群鸽子，就如当初老窖的出现和消失一样神奇。绕着楼顶狭小的天空在复盘旋着的鸽子，一会排成U形，一会又排成C形，再或又排成……



■ 狸猫柚子

猎人与好狐狸



序章

在一片森林里，住着一对猎人夫妻和一只狐狸。这只狐狸好像成精了一样，无论猎人养多么凶猛的猎犬，布设多么隐蔽的陷阱，还是一次又一次地让它逃掉了。有一日，男猎手从某知名购物网站购得的圣猎手之枪终于到货了，在与该死的快递公司反复交涉后，他终于拿到了在快递途中被调包的子弹并把这些交给了女猎手（女猎手的枪法更准）。于是他们跑去埋伏在狐狸众多巢穴之一的入口附近，等待了足足十个昼夜，终于等到了那只狐狸的身影出现。积蓄了多年的怨念一朝迸发，大口径.338 Lapua子弹从枪膛中呼啸着飞向那个鬼祟的黑影，扑！一切都结束了，女猎手放下枪，男猎手点燃了珍藏已久的雪茄，一步一步地走向那倒在地上的躯体。他俩越走越近，心中却莫名地不安起来。男猎手快步走上前，发现原来地上的只不过是一截树皮，他猛地抬头，一道黑影从眼前倏地掠过，停在前面的土坡上，正是那只狐狸。他的妻子正要举枪射击，狐狸却开口说话了。

“没用的，再狡猾的猎人也斗不过好狐狸。”女猎手一惊，准心也随之抖了一下。狐狸趁机一跃而起消失在土坡后面，远远地传来它的声音：“还有，千万别信网上购物。”

狐狸小时候，每每智斗失败的时候猎人总会以胜利者的姿态对它说：“再狡猾的狐狸也斗不过好猎人。”屡战屡败的狐狸却不甘心，憋着气回应：“我不是狡猾的狐狸，我是好狐狸”，同时在心中幻想着猎人与狐狸的真正结局。十几年过去，猎人与好狐狸的争斗从未停止。虽不见硝烟，却异常惨烈。

其实，狐狸是猎人的孩子。

第一章 悸动

狐狸小时候远没有成年后狡猾，幼年的它常常在林子里被猎人的陷阱弄得遍体鳞伤，奇迹的是从来没有生命危险。

其实很多人不知道，正是猎人自己，将狐狸带入了这片林子。

年关将至，在京城漂泊了半年的狐狸未能免俗，毅然加入了跳槽大军的队伍。用三寸不烂之舌外加一张用硫酸盐酸王水洗过的厚脸皮作武器，一路上过五关斩六将，最终得到一家不错的公司青睐，成功地摆脱了原来的桎梏。兴奋之余来到一家小小的拉面馆，和几个相熟的同事吃喝痛骂原公司的种种龌龊，老总大脸猫的无耻行径，员工们的奉承拍马，女同事们的相貌不堪，等等。让狐狸奇怪的是，即便是骂的最起劲的爆炸头章鱼兄，也没有丝毫离去之意，都准备在这鸟不拉屎鸡不生蛋的地方继续挨下去，幻想着有朝一日能当上部门的小头目，可以掌管几个手下，耍耍威风，也许还可以顺便调戏一下长相还算过得去的金鱼小姐。扯淡之间，狐狸灌下一杯雪碧，平淡无味，这才回想起已经许久没有真心真意地与人谈笑畅饮了。

第二天被门铃吵醒，狐狸才想起约了搬家公司。等人家上来才发现X360还没有装箱，《战争机器》就已经成了Xbox LIVE上的《CS》，让人上瘾，昨晚和一帮Live损友战到凌晨，开始怀疑相当一部分通宵玩Live的都是不用上班的有钱家伙，都住在豪华的窝里，吃着上好的鹿肉。搬家整个过程只用了一个半小时，扛箱子的伙计感叹狐狸的行李少，都是一些“电动玩具”，狐狸随声附和着，一边把搬家费递给它。既然跳槽了，就可以早点回家过年，还好三叔灰狐也要回去，帮忙买了票。背了包，狐狸拿了两个掌机直奔车站。

火车上，两只小狸猫站在狐狸后面目不转睛地盯着它冲击《龙珠Z 真武道会》的全Z纪录，灰狐逗它们：“见过么？玩过么？”其中一个撇撇嘴：“当然了。我还有一个呢。”弄得灰狐三叔一脸晦气不再言语。现在连中关村里面看摊的小伙计都人手一个PSP，何况这些被宠坏的祖国花朵呢？但如此一来狐狸也不好意思玩了，换成NDSL开始玩《三国志大战DS》，花朵们惊诧了，大喊：“哥哥，这是什么游戏机啊？”狐狸不禁感叹，原来伪非们都是从小形成的啊！只好无奈地给祖国的未来扫盲。

一夜的颠簸过后，睡眼惺松的狐狸起来洗漱。一边梳理着尾巴一边看着车窗外飞速从眼前掠过的景色。快到家了，这片钢铁丛林还是那么突兀地耸立在内蒙古的广袤平原上，许多天真的家伙们以为这里应该是一望无际的大草原，哼，其实这里除了沙，什么都没有。

猎人的家在一个大型的人造湖旁边，湖上还有一个漂亮的小房子，别误会，那小房子是个厕所，经常有游客没看清就欣喜地在那拍照留念，直到发现照片里面的“WC”两个字母之后才后悔不已。狐狸没在湖边停留，快步地走向家中。

开门的是女猎手，拥抱的时候狐狸发现她老了很多也瘦了很多，鼻子一酸，赶紧走进自己的小屋换衣服，一边问道：“我爸呢？”

“加班。”

“他不是卸任了么？”

“他那个级别，到哪里都是干部，都得值

班。”

男猎手只是业余打猎，其实是某军工厂的高官(不然你以为圣猎手之枪真的是从网络商店里买的吗？)。其性格刚直不阿，被称作某某厂最后一个某某党员，所以官阶高到了一定程度就升不上去了。不过他性格豁达，每天鼓捣各种各样的电子产品自娱自乐。

正说着，男猎手回来了。一见狐狸就两眼放光，悄悄地把狐狸拉到一旁说：“我又买了个好东西，你看！”赫然是一个Dell X51v掌上电脑。狐狸把玩了几下问他：“你用这个玩什么？”

“……看电子书。”

狐狸眼前一黑晕了过去，喃喃地吐出五个字：“暴殄天物啊！”

恍惚间，狐狸仿佛回到了从前。

十八年前的某天，狐狸还在秃鹫校长管理的某动物小学就读，回家看到年轻的男猎手正在摆弄着电视旁边的某个装置，兴奋地喊它过去：“狐狸，看我新买的电脑。”从此，一台1986年投产的中华学习机将狐狸引入了游戏的世界。爬楼，一个由黑白两色组成简单的游戏，一个以原始的磁带为载体的游戏，耗费了小狐狸好几个星期的时间。最终爬到顶层的奖励让年幼的狐狸大呼不爽，本以为可以看到一只大老虎什么的，没想到却是一个由像素块组成的上半身颇为丰满的女人在洗澡。由于没有心理准备，狐狸在即将通关的时候还兴奋地把男猎手叫了过来，当通关画面出现的那一刻，这俩家伙还没有看清，仔细分辨了好久才发现居然是十八禁的内容。一向对这方面讳莫如深的男猎手突然爆发出一阵爽朗的笑声，而懵懂的小狐狸也不明所以地跟着发出一阵童声贱笑，回想起来狐狸觉得自己那次笑得特别像Keroro军曹那只贱青蛙。

第二章 破茧

《搜神记》、《搜神后记》、《太平广记》乃至《聊斋志异》里有不少狐狸精都是男的。男狐狸大致有三种类型：第一是采花贼，多半因为欲望而不是爱情丧了命；第二是“胡博士”，才学广博，雄辩滔滔；第三是顽童，专爱开人玩笑，恶作剧不断。而少年时期的狐狸应是属于顽童，略有差异的是狐狸它不开别人玩笑，只顾自娱。

其实狐狸与游戏的初次接触可以回溯到更早的年代，女猎手在狐狸五岁的时候带着它来京城小住。住的地方是女猎手的外婆家，狐狸称她为太婆。太婆是一只瘦瘦矮矮的海狸，那时的她精力十足，领着小狐狸满京城转悠。路过某一个奇怪的店铺时，狐狸被某种神奇的引力拉了进去，店铺里摆放着几台高大的木箱子，箱子上面有个玻璃窗，里面有花花绿绿的小人走来走去。狐狸大为兴奋，于是开始使用家传密技——装死，赖着不肯走。老海狸无奈，只好掏出一枚硬币换回了另一种硬币，投入了那个木箱子，然后抱起还没有箱子一半高的狐狸，就那么举着让狐狸捣鼓那台街机。狐狸到现在都很佩服太婆当初的臂力，想必年轻时的太婆也让很多好猎人头痛过吧。所幸狐狸初次打机经验尚浅，不到一分钟便败下阵来，太婆便将其放下带它回家。狐狸那时很听话，虽心有不甘，但对那盒子尚未达到与日后一般痴迷的程度。一步三回头地离开了那盒子，却记住了那盒子上写着的三个大字“双截龙”。



那记忆早已蒙上了厚厚的灰尘，某一天却不经意地从狐狸的脑子里跳了出来，活灵活现地出现在了家里的电视机上。其实一开始是出现在三叔灰狐家里的电视机上，灰狐买了一台风靡全国的小霸王用来打《小蜜蜂》。那时的灰狐远不如现在风光，只是在一些建筑工地上当当小工头。但自从成为《小蜜蜂》达人之后似乎灰狐开始转运了，如今已经拥有了自己的公司，雇佣了一批贼眉鼠眼的黄鼠狼、獾猪给他打工。小学时候的狐狸最期待节假日可以去灰狐那儿参加家族聚餐，大肆虐待可怜的小霸王手柄，其实灰狐的藏品只有一盘绝对无敌的盗版500合1，在那个小霸王盛行的年代，这种黄色的盗版卡带到处都是，甚至有5000合1，20000合1等等令人毛骨悚然的数字出现。里面都是万年不变的那么几个游戏，而其中的主力便是《魂斗罗》、《绿色兵团》、《小蜜蜂》以及《沙罗曼蛇》。以第1～100个游戏为例，分别是《魂斗罗》散弹枪、威力弹、火球弹的第1—N关，《沙罗曼蛇》1—5级的各类弹药与第1—N关的排列组合，以此类推。还有其他，《西游记》、《打气球》、《猪小弟》、《十项全能运动会》……所以说，动物的潜力是无限的，弄个20000种组合根本不是什么困难的事情。当狐狸看穿这种数字游戏之后，便开始央求猎人们为它买一盘新的卡带，也终于在生日那天如愿以偿。一盘四合一成为了狐狸的生日礼物，《双截龙》、《鬼王》、《踢王》、《外星战将》伴随狐狸度过了很长的一段时光。

然而在某个非常幸福的时期总是免不了飞来横祸，这在正常动物的生活当中已经成为了定势，尤其是在狐狸这种普通到不能再普通的动物身上体现得尤为明显。作为狐狸血浓于水的妹妹，红狐的存在就是不言而喻的灾难。比狐狸小3岁的红狐拥有与生俱来的强大破坏力，其根源便是灰狐遗传给她的野性基因。灰狐年轻时曾是称霸一方的豪强，在内蒙的戈壁滩上也是让豺狗胡狼见之如见鬼的一条好狐，曾经被奸狗唆使一爪刨死了一只黄牛，后因此事被猎人围剿抓住，从动物园被放出来之后收敛了许多，专心从商这才修成正果。红狐继承了父辈的所有破坏欲，将身边所有能找到的东西都毁坏殆尽。小霸王当然也吸引了红狐的兴趣，可怜的手柄在她和狐狸轮流的虐待中渐渐失去了生命力。首先是副手柄的按键失灵，随后是主手柄的Start键彻底坏掉，说主手柄的Start键是一切的开始真的不过分，因为之后很长的一段时间里，狐狸和红狐不得不举着小爪子用最尖利的那根指甲向小小的Start键一次次地捅下去才能让游戏开始，当时它们俩最大的愿望就是可以用到一个安着巨大Start键的手柄。

后来狐狸上了四年级的时候，两个猎人商量了一下，居然给小狐狸买了一台类似的游戏机。虽然那时狐狸不知道什么是盗版，但至少自己的机子开机的时候听不到那一声嘶哑地怒吼：“小霸王其乐无穷啊！”心里还是有些不舒服。而且这机子还是放在狐狸的外婆家，每逢寒暑假才能去尽情享用，当然同时还可以享用到外婆胖海狸做的美味大餐。所以狐狸每逢假期将至的时候都异常躁动。外婆胖海狸住在一个动物群落中，附近是一个水坝，所以这个群落被称作水坝坡。狐狸也因此遇到了一帮臭味相投的伙伴。包括一只憨态可掬的小熊，一只猥琐的田鼠，甚至还有一只羊。每当吃完晚饭伙伴们相邀去玩耍的时候，那只羊总会叫：“咩，不要。刚吃完草就四处跑会得阑尾炎。咩！”不过在众崽子鄙视的目光中，羊还是屈服了，尾随着这帮无法无天的家伙们四处撒野。狐狸最好的朋友就是那只熊，是因为这二人在玩那盗版FC的某个游戏时是最佳拍档。后来狐狸才知道那个游戏叫《Heavy Barrel》，中文名字叫做《霹雳神兵》。狐狸和小熊在无意中发现如果副手柄在所有按键上疯狂地按时，主手柄按Start开始游戏，则在游戏中将获得无穷的续关人数。知道了这个秘技之后，狐狸和小熊更加对游戏这种东西感到莫名的崇拜。不知不觉地为日后的凶险生活埋下了伏笔。

后来的日子发生了很多难以预料的事，事情的根源是猥琐田鼠的一把钥匙。某日，一众动物崽子闲逛之时发现一处拥有庞大数量街机的游戏厅，那时的庞大数量是指约20台，这个地方在当时的崽子们心中便成为了圣地。狐狸比较感兴趣的是被称作《装甲勇士》的横版机甲格斗类游戏，不同部件的组合让狐狸极为着迷。与此迥然的是熊和田鼠，它们更痴迷于《拳皇》、《街霸》、《侍魂》一类的互招类型。这两个着魔的家伙为了充分发扬毛老爷子教育的“与天斗其乐无穷，与地斗其乐无穷，与动物斗其乐无穷，小霸王其乐无穷”这四大思想，不惜从家里偷钱从更小的崽子那里抢钱以及唆使狐狸去偷家里的钱来供它们练习互招，并随之一天一天地成为了高手中的高手。但



这样的方法持续了没有多久，在被自己的家长和其他被抢患子的家长教训之后，狐狸和两个互掐瘾君子郁郁寡欢地走在某个群落的小路上，随后的对白好似《疯狂的石头》一样：

熊："要我说，咱们不能抢钱。咱们不专业。"

狐狸："要不咱们还是去偷吧。咱们老本行，熟练。"

田鼠："嗯，有道理。路边有辆自行车，咱们偷了卖吧。"

狐狸、熊："我们不会撬锁啊，怎么弄？"

田鼠："瞅你们那德行，我拿我家门钥匙试试。"

事后证明田鼠家的钥匙便是通往地狱之门的钥匙。在那次无意识的尝试中，田鼠发现自己的家门钥匙可以打开某种特定形状的杠锁，于是在感激那个锁厂之余，开始业余钻研开锁技术。而它偷的自行车越来越多，技术也越来越好。由于和兔子家一样是打洞而居，田鼠向兔子邻居学习了"不吃窝边草"的思想，所以水坝坡的自行车安然无恙。而每当田鼠和熊长途跋涉到某豪华群落的时候总会拉上狐狸，虽然它不情愿，但是为了可以多玩几把《名将》和《恐龙岛》，狐狸还是未能出淤泥而不染。所以在草原上的某些群落里，经常可以见到一只田鼠和一只熊鬼鬼祟祟地钻进了某个停车篷，而外面留下一只小狐狸，不时吹着变调的口哨，尾巴因为紧张而抽搐着。当有动物经过时，这只小狐狸马上会像患了十级肺痨一样狂咳不停。不久狐狸厌倦了这种紧张刺激的生活，毅然决然地踏上了三好学生之路，义正词严地告诉田鼠和熊它要退出，而熊也受到感染决心做天天向上的好崽子，挽留未遂的田鼠决定从此单干。

一个学期之后，成为年级、校际、处级三好学生的狐狸回到了水坝坡，虽未能成为三好学生但是学习成绩有所进步的熊告诉它，田鼠被猎人叔叔抓走了，可能会在动物园里关几年。狐狸正为昔日的朋友黯然神伤的时候，没心没肺的熊却兴高采烈把他拉到了水坝坡原来的杂货铺。狐狸一抬头发现，以前的杂货铺和漂亮的金花鼠老板娘都不见了，取而代之的是一个烟熏雾绕的街机厅。尽管狐狸怀念老板娘和她用大板牙嗑好的松子，但有一个街机厅出现在身边毕竟是一件值得庆贺的事。于是和熊对练起了《KOF97》，惊诧于熊的熟练，狐狸被虐得惨不忍睹。那时的熊在方圆几里的街机厅已经是人人避退的高手，而每逢假期才回水坝坡一次的狐狸又怎么能打得过。如今狐狸回想起来，那时候的熊已经可以非常熟练地运用八神的鬼步了。正当狐狸中了二段肩风飘在空中的时候，它突然觉得自己的耳朵也被拎起到空中。回头一看，赫然便是胖海狸外婆。它另一只手里拎着一把鸡毛掸子。后来的事情自然不用再提了。不过胖海狸外婆与游戏厅老板独眼狼的较量才刚刚开始。

自从成功地在街机厅捕获狐狸之后，胖海狸外婆便成为了附近的动物工商管理局的上访常客。狐狸在水坝坡东头的家里经常可以听见西边的工商局里传来一只海狸尖利的叫声："你们怎么可以给游戏厅发营业执照！你们还是不是为广大动物服务的？你们要毁了许多小动物的未来吗？"在外婆的强大压力之下，工商局的大灰狼局长不得不亲自去撤销了游戏厅的执照。狐狸躲在看热闹的动物群中，亲耳听到独眼狼对局长抱怨："二舅，您怎么真把我牌子给撤了？"新来乍到的独眼狼不知道，在水坝坡，胖海狸外婆有极高的威望，其号召力甚至超越了村长。大灰狼有苦难言，叹了一口气告诉它："你还是认了吧，不然那老家伙振臂一呼，召集人马把你这铺子就地拆了都不一定。以后你别让那小狐狸进来不就得了。"狐狸听到这里，绝望地从动物群中溜走了。

由于在水坝坡不能再接触到游戏机了，狐狸开始把革命工作的重心转移到自己家附近。上小学的时候，狐狸的家离学校很远。途中会经过好几个游戏厅，但苦于兜中无钱，常常只能躲在别人身后观看。心有不甘的狐狸把罪恶的小黑手伸向了男女猎手的口袋，此后的数日之内，狐狸过上了天堂一般的生活，每天放学之后先去街机厅玩几局《名将》，然后再去附近的拉面摊吃一碗肉沫拉面。那时候的拉面真好吃，是狐狸记忆中最好吃的食物之一，此后狐狸一直对拉面情有独钟，直到上大学之后被学校的食堂把这种对拉面的美好印象破坏殆尽。虽然狐狸那时已经逐渐历练出了狡猾的心性，但是毕竟还小，不懂得内贼偷钱要抽张的道理，经常把男女猎手的口袋搜刮一空。因为它没有前科，二人一开始尚未怀疑到狐狸头上。但有一天男猎手放在裤子里的惟一一张五元钱被狐狸摸走，导致男猎手买菜的时候经历了挑好菜却没有钱买的尴尬，终于恼羞成怒发泄到了狐狸头上却歪打正着。胆怯的小狐狸以为事情败露，自动承认了一切罪行，招致了有史以来最激烈的一顿暴打。女猎人回家看到奄奄一息的狐狸差点没跟男猎人拚起来。但听了男猎人的讲述之后，女猎人瞬间变得冷静了，一边冷冷地看着狐狸一边对男猎人说："帮我把我的硬拖鞋拿来。"

第三章 惊蛰

被爆打过后的狐狸满脸泪痕，貌似懊悔不已，猎人又怎能猜到，故意示弱是这种狡猾的动物最常用的技能，比如装死。

"硬拖鞋事件"发生之后，狐狸变得更加狡猾谨慎起来，在尝试着与猎人周旋的时候，它生命中的三重门终于打开了第一重。一向成绩超群的狐狸在初考中失利，在初一分班的时候被分到了被称作渣滓班的地方。这里聚集了成绩最差的难兄难弟们，这里是不良社团成长的温室，这里是没有王法的地方。望着脸上横肉丛生的同学们，狐狸不禁感到绝望。

塞翁失马，焉知非福。狐狸居然在这里遇到了知音——一只文质彬彬的眼镜猴。眼镜猴是游戏高手，但决不是达人，它是附近游戏厅的常客，也是游戏厅老板们最欢迎的动物。大家称他为看客。眼镜猴家境不富裕，母亲疯猴有些神经上的问题，不能出去工作，全家都依靠父亲老猴的工资过活。眼镜猴虽然喜欢游戏，但也只能在别人背后观看，但年复一年，无论什么游戏，眼镜猴只要看过一遍即可把通关过程全盘记下。更让狐狸佩服的是它对于作弊金手指的过目不忘，那一串串代表各种作弊方式的金手指代码从眼镜猴的口中说出，对于狐狸来说就像仙乐一般。游戏厅的老板欢迎他的原因是他就好比一本活的游戏攻略，每当客人们玩到某个地方卡关的时候，他就会帮忙指点，并且传授经验，使客人们不至于因为郁闷而走掉。相同的兴趣让两位同志一见如故。自幼大方的狐狸拿出了积攒已久的零花钱请眼镜猴一同去游戏厅一玩，不过那时的狐狸依然对《战斧》、《魔王连狮子》这类的横版动作游戏更感兴趣，而对眼镜猴推崇的《梦幻模拟战》等类型嗤之以鼻。

除了眼镜猴之外，狐狸还认识了一对花猫兄弟。这二人一高一矮，一胖一瘦。高且瘦的并非是狐狸的同学，矮胖的才是。矮胖猫喜爱军事，

经常把自己身上的花纹涂成迷彩色。导致在语文课上，被大胡子狗老师嘲笑："就你这样还想去打仗？这么胖，一个手榴弹丢过来，你跑都跑不动。"肥猫很不忿，但面对老师又不敢造次，只好去游戏厅排遣郁闷。

肥猫是个有钱人家的孩子，用现在的话说就是KS，又称"米人"。因为有米，所以肥猫身边聚集了一支队伍，其中有各种各样奇怪的动物，比如一支高大但智商几乎为零的长颈鹿，以及一只很恶心的蛤蟆。那只蛤蟆让狐狸觉得非常不自在，因为它虽然身上不长癞，却长在两只前蹼上，还经常用蹼去踏别的动物。虽然有这样一支队伍跟随着肥猫，却不知为什么肥猫非常喜欢拉狐狸一起玩，而且看狐狸的眼神非常暧昧。那时狐狸不明白肥猫这样做的含义，但是长大之后每当它回想起肥猫的眼神都感到不寒而栗，这时它已经知道了一个词叫"搞基"，也只知道肥猫可能来自一个叫"背背山"的神圣地方。



跟肥猫一起的日子是快乐的，因为有米。由于那时的狐狸还没有学会逃课这个终极技能，所以只能找别的时间来玩游戏。而肥猫提议在早上去，每天的上课时间是7点，只要保证按时到学校就没问题。于是每天早上5点半在街道上就会准时出现一只迷彩斑斓的肥猫驮着一只狐狸飞奔的情形。游戏厅的老板也会每天被准时地从睡梦中惊醒，打开门就看到一只肥肥的猫爪上托着两元钱要买币，随后两个家伙便开始了"少年街霸"的晨练，精力旺盛的狐狸对于这样的晨练乐此不疲。

但狐狸生活中的定势便是乐极生悲，在成功地晨练了一个月之后，由于狐狸一个近乎幼稚可笑的弱点所有的一切都暴露了。幼年的狐狸十分胆小，在胖海狸外婆那里住的时候就经常从一个漆黑的房间拿着玩具跑出来同时嘴里大喊着："有鬼！有鬼！"弄得胖海狸外婆哭笑不得。由于胆小，每天凌晨尚未天亮的时候就要出去并且经过那黑洞洞的路口对于狐狸来说无异于一次精神紧张程度的测验。迫于并不存在的"鬼"的淫威，狐狸必须把门口的灯打开，才敢在灯光的安抚下冲出去。于是女猎手每天起床都会发现小崽子早已走掉，而门前的灯诡异地亮着。心生疑虑的女猎手在某一天悄悄地早起，发现小崽子还是走掉了，于是来到学校转悠了好几圈都没有发现其踪影。一定在游戏厅！女猎手这么想着，便匆匆赶往当地著名的游戏厅群落。狐狸那天交好运踩了一脚狗屎，当天相熟的老板生病，没能起早给它们打开店门，狐狸和肥猫徘徊了一阵决定放弃晨练，往学校走去。大概是由于母子连心，狐狸突然感觉到一阵强烈的恐慌，抬头望去，发现女猎手正朝着自己这边狂奔，便拉着肥猫慌忙躲入路旁的灌木丛。还好女猎手没有看到它俩的身影。确信女猎手已经走远之后，狐狸长出了一口气，不过它明白重头戏还没开始呢。它需要给自己布好局，而且要天衣无缝。猎人和狐狸的第一次正式较量开始了。

果然在早读的时候，女猎手冲进了教室把狐狸叫了出去，质问他："你早上干什么去了？"狐狸答曰："早上来打乒乓球。平时人太多了，没有台子。"女猎手自然不信："胡说，早上我来学校转了一圈根本没有看到你和谁在打乒乓球。"狐狸："那时候我们去厕所了。"

女猎手不甘心，继续盘问，而早有准备的狐狸一一应对。

猎："你的乒乓球拍子在哪里？"狐狸拿出早上刚借的红双喜拍子和一个乒乓球。

猎："……你跟谁打的？"狐狸心想我怎么会那么蠢连个同谋都不找，一边答到"肥猫。"随即将肥猫找出对峙。

猎："就你们俩？还有谁？"肥猫冷笑一下叫出了长颈鹿和蛤蟆两个跟班。

猎："你们在哪个台子玩的？打了几局？"众人齐声答到："操场东边的台子，随便打打，没算多少局。"

随后女猎手仔细检查了拍子，球和乒乓球台子，一点破绽都没有，乒乓球上的脏痕都与台面上的灰尘相吻合。多年之后当观看《犯罪现场拉斯维加斯》中的一个犯人似曾相识的布局时，狐狸露出了会心的笑容。

第一次交锋，狐狸胜利了。

第四章 鏖战

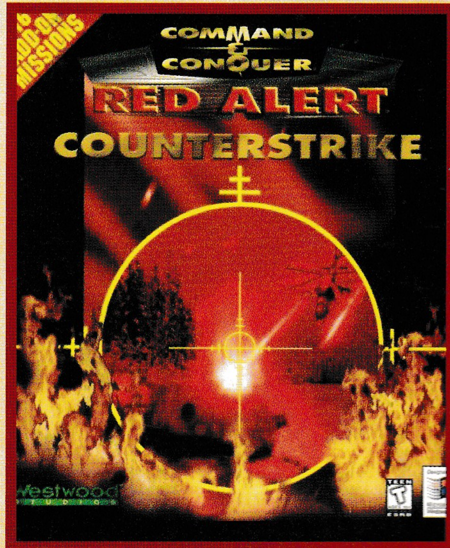
当狐狸捕猎野兔时，它压低身子匍匐在地，将脑袋藏在前爪之间，耳轮在空中缓缓地划着圆圈，眼睛一眨不眨，像聚焦灯一样，随野兔快速运动……在捕捉其他动物时如此机敏的狐狸，怎么会被猎人轻易捉到呢？

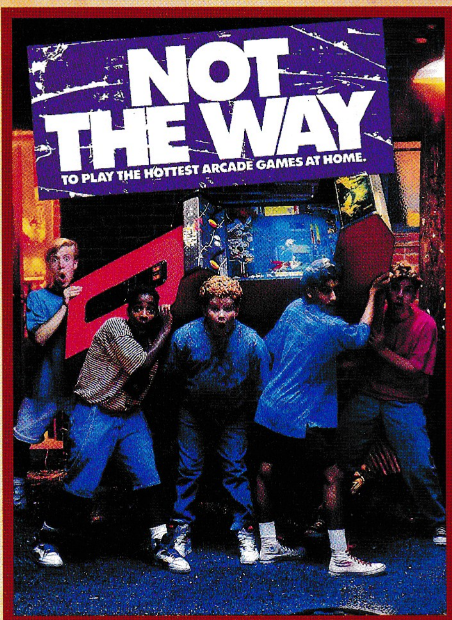
狐狸的一生，永远只为验证一个词：乐极生悲。自从"乒乓球事件"侥幸获胜之后，狐狸的游戏事业便陷入了低谷。尤其是不能进行晨练让狐狸每天早上都痛苦不堪。一个月的晨练让狐狸的生物钟每天五点就将其唤醒，狐狸只能呆在床上忍受两个小时空虚无聊的时光。

而每逢休息日，狐狸偷偷溜去游戏厅也总会莫名其妙地被猎人抓获。尽管它隐藏在众多玩家之中依然不能避开猎人的寻找。经常在参战或者观战的兴高采烈之际被女猎手凌空抓起，牵家畜一样牵回家去。在很久之后，女猎手微笑着告诉狐狸她的抓捕行动从未落空的原因："那一阵正是冬天，我特地给你做的鲜艳的深绿色耳帽，你的耳朵又尖，戴上之后无论躲在哪里都特别显眼。我只需要在买菜的路上，向街边的游戏厅里面扫一眼就可以知道你在不在。"

忘了什么时候，数码发烧友男猎人买回了一台386电脑，狐狸头一次见识了美式暴力之神约翰·卡马克同学的《毁灭战士》，震惊之余，开始转型成为PC游戏的追随者。在家里的电脑升级为奔腾之后，狐狸第一次自己攒钱买了一张盗版游戏，那时的盗版不知为什么比正版还贵。那是一张《C&C》的资料片《红色警戒》，第一次玩即时战略的狐狸十分不适应这种需要大局观的游戏，于是乎电脑屏幕上经常出现Tanya单枪匹马四处出击凭借一只手枪灭掉步兵，躲过机枪堡垒和辐射式电塔的攻击将敌军基地通通炸掉的不可思议场面。

狐狸的班主任老师是全班学生的偶像，是一只对学生很仗义的山猫，没错，是仗义。山猫是学校里年轻教师的标志人物，深受学生们的喜爱。初中时期的小崽子们已经开始拉帮结派扮老大了，山猫曾经对自己旗下的渣滓班的同学放话："你们不许拉帮结派，不许欺负别的同学。但是如果有谁欺负你们，你们就来找我，我帮你们找兄弟整他。"没人会不相信它，因为山猫背上那





道五寸长的刀疤。山猫对班里惟一成绩优秀的狐狸喜爱有加，当它得知狐狸对电脑游戏小有研究的时候，这种喜爱就更甚了。一日，山猫将狐狸拉到学校机房，给它看一台崭新的奔腾电脑。狐狸惊奇了，学校的机房都用中华学习机，哪来的电脑？山猫邪恶地一笑：“机房管理员白猫小姐跟我关系不错。它说服校长买了一台。别管这个，给我装些游戏吧。”狐狸掏出一张盗版碟，把每个游戏下面的install.exe文件执行了一遍。过两天，山猫对狐狸说：“那些游戏都不错，我最喜欢《疯狂医院》。”狐狸莫名其妙，那个游戏对它来说一点吸引力都没有，扮演一个医生在医院里走来走去的。山猫表示不赞同：“那个游戏对一个医生的日常经历描写的非常真实。”狐狸直到后来玩《夜勤病栋》的时候才明白山猫所说的一个医生的日常经历也许是指护士“调教”。

狐狸闲暇的时候猎人们也都在家里，百无聊赖又不能玩游戏的狐狸只能去用功读书，因此在初四（狐狸所在的初中为四年制）分班的时候以优异的成绩进入了尖子班。狐狸本以为游戏生涯在上高中之前不会有什么改善，却意外地遇到了志同道合的友人。在尖子班，狐狸见到了全校闻名的龙猫，是老师们的宠儿，不仅因为它拥有一颗光亮的大脑门，还因为这家伙学习成绩的无敌优异。但见到龙猫的那一刻，狐狸坚持认为它更像加菲猫，那淫荡的眼神，猥琐的肢体语言，无一处不流露着散漫的气息。机缘巧合之下，狐狸和龙猫的座位很近，附近还有一对金花鼠情侣，而和狐狸同桌的是一只体态健美的雌性小黑猫。

是的，雌性小黑猫在狐狸生命中占了重要的地位。对于它的称呼，有“红颜知己”、“暧昧女伴”之类。那时尚处于爱情懵懂期的狐狸恍恍惚惚地沉醉在每天与小黑猫打闹调笑的日子里。不像如今一般厚颜无耻的狐狸当时不敢表达自己的心意，只好揣摩小黑猫是否有情。左思右想自己还算条件不错，应当不致遭致拒绝。其实那时的狐狸正值青春年少，肤色白净，皮毛光滑如水，兼且初四一年拿遍英语、作文、物理、化学、数学所有竞赛奖项，风头一时无两。不少雌性小动物见之都芳心大动，日后同学会上相见时有数位女同学都对狐狸坦言那时对狐狸青睐有加，导致狐狸懊悔自己开窍太晚。再说小黑猫这边，正当狐狸鼓起勇气准备表白的时候，一只考拉抢先了一步。在断然拒绝了考拉之后，小黑猫对狐狸表示，本来它还觉得考拉是个很不错的朋友，但一表白之后它就觉得考拉变得面目可憎了。狐狸垂头丧气地附和着，沮丧地把想好的表白话语咽了回去。

情感受挫的狐狸消沉了下去，于是在每天下午的活动课上开始偷偷溜出校园，惊喜地发现附近开了一个电脑厅，可以玩各种电脑游戏。于是每日准时偷偷地来到这里弥补一段时间以来的游戏空白。某天，龙猫发现了这个秘密，跟随狐狸一起来电脑厅鏖战。由于活动课的时间只有45分钟，所以他们在路上花的时间越短，可以玩的时间就越长。于是，每天活动课的铃声响起，就可以看见校园铁栏的缝隙中钻出一瘦一胖的两个影子，如闪电一般飘向附近的电脑厅。让狐狸不解的是，虽然龙猫的身形肥胖，但速度却丝毫不输于狐狸。龙猫声称那是因为它的身体感受到了游戏的召唤。

每天的活动课已经不能满足狐狸的需要了，因此在放学之后它还要去电脑厅逗留一会。并尽量赶在猎人下班之前回到家里作用功读书状。但是数次的成功伪装之后狐狸放松了警惕，它经常很晚才回家。敏感的猎人们察觉到了异常，终于在某天，男猎人在电脑厅擒住了正在激战的狐狸。话说那天狐狸与龙猫和雄性金花鼠对战《红色警戒》，随便选了一张自建的地图。狐狸一看那副地图的名字叫做father，一阵不祥的预感涌上心头。侥幸心理暂时屏蔽了狐狸的第六感，狐狸固执地认为这只不过是巧合。当狐狸指挥着部队正准备偷袭龙猫的基地之时，突然听见一声惊雷般的怒吼：“狐狸！”狐狸浑身一震，猛然望向门口。只见男猎手脑门上青筋隐现，牙关咬紧仿佛抗战勇士看见鬼子一样。随后男猎手倏地转身，坚定地跨上自行车往家的方向骑去。狐狸心中大喊不妙，慌忙甩下两元钱跟随在男猎手身后一路狂奔。

毒打对于狐狸已经是家常便饭，虽然疼痛却并不刻骨铭心，用女猎手的话说狐狸已经成为了一块滚刀肉。皮肉之苦带来的收敛有效期实在太短，好了伤疤便忘了疼，因此整个初中时代狐狸都在不断地与猎人们周旋。狐狸甚至还为自己做了阶段性战争的总结：虽然我狐狸自由纵队在第二阶段战争中屡战屡败，但是在残酷的斗争中我纵队磨练出了顽强的意志。在敌人的疯狂围剿下，我军并没有一味地与其主力部队纠缠，而采取连打带跑的游击战术，拖垮敌人的体力，消磨敌人的意志，不仅保存了主力，还锻炼了队伍，丰富了经验，使我军在接下来的战斗中拥有了与敌军正面交锋的战斗力。同志们，真正的战斗即将开始，你们准备好了吗？

第五章 胜负

事情的正常结果就是你想的最好的那一面绝对不会发生，最坏的那一面却一定会发生。

游击战的结果出乎意料，狐狸不仅没有因为偷玩游戏而沉沦，相反它在教育处的三所初中的联合中考里以理科排名第一的成绩上了市重点。

六班，人称条子班，意即必须关系够硬能给领导递上条子方可将自己的孩子塞进这个班级。这个班聚集了教师子弟、处长的儿子和校长的远房外甥之流，当然这帮人的入学成绩基本上也都属于前100名，毕竟家长都大小是个人物，管教还算有方。狐狸和几个尖子生作为撑门面的工具也被分到了这个班。

班主任是一只时而和善时而严厉的老豚鼠，老豚鼠当了数十年教师，基本年年都能评上各种级别的优秀称号，这是她退休前带的最后一个班，却没有料到正是这个班毁了她的一世英名。其他主科的老师也都是学校里的招牌人物，平时单独开个小班就能挣上个几千块。尖子班的配置确实没得说，无奈这帮纨绔子弟无心向学。高中时代对于他们来说只需要逃课、打球、玩游戏就足够了。

高中时代是《胜利十一人3》的时代。在学校的后面的小街上，有一排PS游戏厅。对中国足球充满怨念的少年将此处作为足球梦想的发泄地。把狐狸引入这片地方的家伙是一只笑面虎，善用巴西队。然而在狐狸心中，《WE3》中的王者绝非巴西队，而是尼日利亚。两个超级前锋组成的队伍意味着什么想必过来人都深有体会，在那个控球即是一切的年代，且不论狂奔在前方的巴班吉达和阿莫卡齐，光是在中场的那个奥科查就可凭一人之力突入禁区了。在屡次虐杀笑面虎之后，狐狸换成了法国，可笑面虎反而开始上手尼日利亚了。更为阴险的是，笑面虎将前锋之一换成了卡努，随便哪个家伙下底传中，都会被这匹黑色长颈鹿将球拱进。暗骂无耻的狐狸丧失了对足球的兴趣，转而又投入到街机游戏中去。

距离学校约五百米处有个不起眼的小群落，名为成富窑子，这窑子二字已经足以诱发联想，更不要提很多内心猥琐的家伙故意把地名念成娼妇窑子。其实窑子并无任何不良场所，倒是街机厅云集。不知是谁带的头，条子班有一阵盛行集体逃课前往窑子修炼街机。一众纨绔子弟甚至在校门口由体育委员组织排成整齐的一队走出去，弄得看门的土狗大爷愣是没有反应过来。出校门之后，众子弟七嘴八舌地高声叫喊着：“走！逛窑子去！”引得路人无不侧目观望。

窑子的街机厅鱼龙混杂，还有不少少年混混帮派把这种地方作为据点，经常把《KOF97》进化成真人演武。其实这对于来此玩耍的学生们并无甚影响，有些混混甚至还是它们的熟人。内蒙地区民风剽悍，除了成吉思汗的后代们在此居住之

外，还有大批支援西北建设的东三省动物来这里定居，械斗之事司空见惯。不过经常有不知就里的成年动物偶尔挂挥进来玩耍，被某少年在游戏中玩弄，便恼羞成怒开始动手把反被帮派成员群殴。狐狸看到过最有趣的一幕便是某成年高大黑熊与一少年白鹿对练《KOF98》，连续三次被对方克拉克的重腿踢得生不如死。黑熊面子上挂不住，开始骂骂咧咧，最后竟动了杀意，抬手给了白鹿一熊掌。没想到一掌居然没摔死白鹿，反倒还被白鹿险险地闪了过去，白鹿摸了一下被踏到的脸，抬起前蹄朝黑熊的脸上狠狠地踩了过去，一边发狂般地大喊着："你敢打我？把你踹成熊瞎子！熊瞎子！"其鹿蹄的威力绝对不在克拉克之下。黑熊被打了个措手不及，等到回过神来的时候虽然不至于成了熊瞎子，但冒充个熊猫绝对没问题的。

少年混混对狐狸没有构成威胁，但是伴随着他们的某样物品却成为了狐狸一生中最反感的东西。作为一个古惑仔，除了打架之外还有一样事情必不可少，那便是抽烟。街机厅作为帮派据点经常是烟雾缭绕，而狐狸本身又不抽烟，因此从街机厅回家之后，浑身烟味的狐狸一下子就引起了猎人们的怀疑。

猎："你抽烟了？"

狐："没有啊，我不会抽啊。"

猎："那你身上烟味哪来的？"

狐："我同学抽的，我在旁边。"

猎："谁？我去告诉老师知道。"

狐："您这不是逼我告人家的状么？我怎么能干这种事呢？"

猎："你还挺仗义的啊。"

狐："那是当然。"

猎："你去游戏厅了吧？"

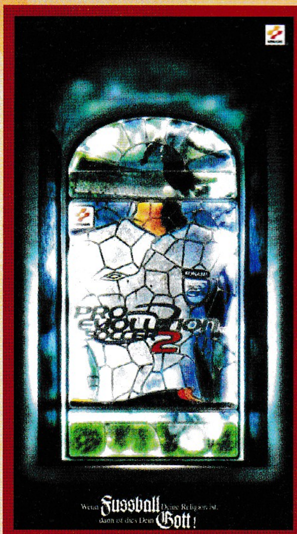
狐（装傻）："怎么可能，我早就戒了游戏了。"

猎（恼怒）："迟早有一天能当场抓住你。"

狐（继续装傻）："抓我什么东西啊？"

由于没有确凿证据，狐狸被判无罪释放。虽然有惊无险，但狐狸认为这是一个警告。所以它必须想出对策以免被识破。于是，狐狸每日照常去窑子修炼，但是绝对保证在正常放学的时间回到家中，这时猎人们一般还需要5至10分钟的时间才会到家。这段时间内狐狸会做如下工作：将身上有烟味的衣服洗掉，换上一套干净衣服，迅速洗澡但不能洗头（如果头发是湿的会引起怀疑），用赭哩水将头顶上的味道掩盖掉（为了实行此对策特地去剪了一个需要喷固定剂的刺猬头）。狐狸在这时才将在学校中学到的知识第一次用到实践中，为此它特别感谢华罗庚同志，正是因为他的《统筹方法》使九年制义务教育不至于完全成为浪费少年们宝贵青春的工具。根据在那篇课文中所学到的，狐狸先将洗衣机启动并开始注水，在注水的过程中一边走向浴池一边脱掉衣服，然后在途中进行360度转身，在转到180度的时候将衣服以标准美式转身后仰跳投的姿式扔进洗衣机，接着继续转过剩下的180度并冲进浴室，一边淋浴一边拿起早就放在一旁的赭哩水开始冲头上喷洒，随后迅速擦干，晾衣换衣。十分钟之后，狐狸已经坐在桌旁手捧着数学书作刻苦读书状了，当猎人回到家中的时候便会看到它抬起头用无辜的目光望着他们问："什么时候吃饭？我饿了。"猎人们一边欣慰地想这孩子这么乖饿成这样还在看书一边匆忙地系上围裙开始炒菜做饭，却忽略了狐狸每天到家之后穿的衣服都跟早上的不一样。

男猎手相比女猎手警戒性更差一些，或者说他可能懒得去多想。而女猎手对于狐狸能否离开游戏总是持怀疑态度。因此她从不放过任何一个机会去检查狐狸的行为疑点。过于良好的表现是狐狸在统筹方法战役中留下的破绽，一向行为不端的小崽子突然变成了乖宝宝，女猎手凭直觉认为这里面一定有猫腻。于是在某天中午上班的途中，她在校门口潜伏着等狐狸出现。狐狸那天鬼迷心窍地恰好去了游戏厅，按惯例那天下午的课是应该逃掉的，但是狐狸突然良心发现准备去课堂上睡觉。在路上，昏昏欲睡的狐狸突然被一把抓住，只见一个鼻子凑了过来，狐狸一惊发现是女猎手，再想挣脱却已经来不及了。女猎手不愿为了捉一只小狐狸而饲养猎犬，于是便把自己的嗅觉锻炼到海关稽查犬的级别，当然只限于对于烟味的敏感程度。女猎手闻了5秒钟，松开狐狸："你去了游戏厅，大概10分钟之前，你旁边有人抽过烟，烟是钢花牌的。"狐狸叹服。



女猎手在校门口的举动引来了众多同学的围观，被告知晚上回家再算帐的狐狸垂头丧气地走进教室。一只下贱的食蚁兽凑了过来问："你妈刚才干什么呢？"狐狸："闻我身上的烟味，以此判断我去没去游戏厅。""你妈好像条狗。""我妈是猎人！你妈才是狗呢！"暴怒的狐狸将利爪抓向食蚁兽。

第六章 完败

"后悔么？"

"不。"

三年的逃课带来了落榜的结果。狐狸第一次认真地考虑游戏与人生的关系。进入了补习班的狐狸开始真正地用心读书，虽然偶尔还是会逃课，但也只限于某些特定的科目，比如体育，比如英语。如果说有哪一门课狐狸可以无所顾忌地逃课那就是英语课。崇洋媚外的猎人夫妇在狐狸初中的时候便将其锁在屋里倾听大学四级的单词朗读带。到了高中的时候，凡是英语考试，狐狸都要按照惯例睡上一觉之后才开始答卷，其结果却必然是全校第一。狐狸所在补习班的英语老师是一只中年雌性臭鼬，它之所以能成为老师是因为她老公是学校的后勤主管。这位英语老师的发音就好像臭鼬的屁一样臭，狐狸在内心深深地鄙视之余，堂而皇之地睡觉或者逃课。但那也只是偶尔，大部分时间狐狸还是老老实实地在业余时间抽空地阅读一下英语课文，虽然那里面的情节总是格林和韩MeiMei一对狗男女因为一点莫名其妙的事情在那里眉来眼去，狐狸还是忍住变身成九尾狐把书撕裂的冲动继续阅读。

在补习班的用功得到了成效，狐狸通过第二次高考进入了京城某重点高校。满怀希望想重新做人用功读书好好学习天天向上，向赖宁雷锋黄继光董存瑞邱少云刘胡兰学习，立志成为华罗庚李四光杨XX82岁娶个28岁的女生当老婆，为了这一切的狐狸同学进入大学校园才发现这里是天堂这里是地狱，如果你想堕落那么在这里可以顺利地见到撒旦，如果你想升天那么在这里你将得到主的召唤。对所有诱惑抗性为零的狐狸在这里顺利地成为了魔鬼的一员，将堕落的灵魂投入了地心的火焰之中。

狐狸在大学里的生活非常简单，从大一到大三分别是：

大一：打篮球，闲逛，挂科；

大二：打篮球，踢《WE》，挂科；

大三：打篮球，玩网游，挂科……

到了大四，将要毕业的狐狸感到了恐慌。在疯狂地进补之后，狐狸侥幸地把所有挂掉的科目都补考过关。毕业设计之前的那个假期，狐狸认真地思考了自己的将来和过去。已经开始为某著名游戏杂志写稿的他对于自己的将来依然充满信心，不管这信心是否盲目，为了曾经与之战斗过的两位猎人，狐狸也不愿轻言放弃。然而对于自己的过去，对于曾经痴迷，现在依然难以割舍的游戏，狐狸百感交集。

战争还在继续，战壕的一边是猎人，另一边是狐狸。

"你后悔么？"两个猎人问它。

"不，我不后悔。"狐狸回答，"因为我曾经快乐，而我向你们保证，我将来也会快乐。"

"很遗憾，这不是我们想要的回答，我们还要战下去。"

"那便战吧。"

后记

跳了槽的狐狸工作很不错，但猎人们还是想把狐狸送出国读书。但是狐狸不想去，它有自己的想法，它要自己赚钱，攒够学费再出国，听说有几个专业的游戏学校相当有水平，那是狐狸的梦想。

变形金刚漫画概述

■ 狂飙(www.transfans.com.cn)



如是我闻。《变形金刚》(The Transformers)是一部最早由神奇漫画公司(Marvel Comics)出版的共计80集的漫画书。原计划出版4本，没想到这一题材却发展成了一个空前庞大的科幻体系，在其后年代里，一直为人津津乐道。英国神奇漫画公司也有出版姊妹篇，情节既有重叠，亦有原创，先后出版了300多集(美版漫画每集20几页，英版漫画每集10来页。)接下来就让由我为各位简要介绍一下各漫画系列的发展情况。



美系神奇系列

汽车人(Autobots)和霸天虎(Decepticons)乘坐方舟来到地球。汽车人被方舟重新格式化，变形成汽车和卡车。霸天虎则变成了武器或是飞机——声波(Soundwave)是个例外，他变成了卡式磁带录音机，他的几个直接下属则变成了磁带。

霸天虎邪恶并且好战，他们在地球上四处作乱。汽车人则被描述成勇敢的和平守护者，被迫和他们的仇敌作战，并总是处于下风。

最终，是人类帮了汽车人的大忙。先是巴斯特·维特维奇(Buster Witwicky)的爸爸：斯派克普拉·维特维奇(Sparkplug Witwicky)被霸天虎劫走，被迫为霸天虎调剂可供他们使用的能量，但是他偷偷地做了手脚。于是乎，在两派的最终决战中，霸天虎因为能量出现问题，最终被打败。

在第四集末尾，参战的汽车人还没有来得及庆祝他们的胜利，就被突然出现的震荡波(Shockwave)一炮轰倒在地。从此，神奇公司开始了月刊连载《变形金刚》。

连载从第5集(封面日期：1985年6月)开始，情节急转直下，各色人物纷纷登场。直到连载到30集的时候，为了给新角色让路，两派首领擎天柱和威震天双双不幸"因为所以这个那个"地都被干掉了。(当然，他们又在后面的故事里复活了，这可说是美式漫画的传统。)

从第35集(封面日期：1987年12月)开始，《变形金刚》故事的主战场开始远离地球。他们修复了方舟，并重返他们的故乡——塞伯坦(Cybertron)。在那里发生的一系列惊险刺激的情节，被称为"领导模块之谜"(Matrix Quest)。

在第70集(封面日期：1987年12月)的时候，为了结束内战，汽车人首领擎天柱向萨克巨人(Scorponok)投诚，汽车人和霸天虎两派终于走到了一起，一起对抗他们的宿命天敌：宇宙大帝(Unicron)。

第75集是一集二合一的年度纪念版，这一集有40页。讲述的是《变形金刚》和宇宙大帝之间的最终决战。最终，《变形金刚》赢得了这场惊天地泣鬼神的大战，但是他们损失惨重：

萨克巨人和擎天柱相继阵亡（擎天柱又挂了？）。

在这之后，漫画迎出了5集，情节开始令人感觉虚脱。宇宙大帝死后，两派脆弱的联盟再次出现裂痕：作为霸天虎的新领袖——雷震（Bludgeon）阴谋将汽车人困在能源近乎枯竭的塞伯坦上自生自灭。他的阴谋失败了，这最终导致两派再次决裂。当然，此时的汽车人首领——钢锁（Grimlock）从来就没有期待过要和霸天虎和平共处。由于汽车人内部的不和，雷震带领的霸天虎几乎将汽车人全部歼灭。就在危机时刻，擎天柱在神秘的"最后的汽车人"附体的Hi–Q（擎天柱的能量战士伙伴）的帮助下，重获新生。并及时地重返战场，带领汽车人成功地将霸天虎永远地放逐——直到《变形金刚》第2代的剧情开始之前。

直到第80集，封面上还写着这样怪异的广告语："第80集，全四册故事之一"（#80 IN A FOUR ISSUE LIM–ITED SERIES.）。就这样，一部伟大的连环漫画暂告一段落。



英系神奇系列



作为美系《变形金刚》漫画的姊妹篇，英国神奇漫画公司（Marvel UK）出版的漫画，一开始只是简单地拆分零售再版的美系漫画而已（美系漫画一集的故事，在英国重印之后拆成两三本零售）。但是由于两国漫画的发行安排不一样，英国方面就只能加进一些原创的剧情来维持进度。常而久之，英国市面上的《变形金刚》漫画足足比美系漫画要多出160多个原创故事。这里面就包含了很多反过来影响了整个《变形金刚》世界设定的经典故事和人物。

例如：讲述撒隆大公（Emirate Xaaron）及其治下的早期塞伯坦时代发生的各种势力纠合纷乱的冲突——现在，那段历史似乎已经远不为大家所知了，但是有证据显示：在后来DreamWave公司的绝世力作《变形金刚：内战》（Transformers：The War Within）的预告篇中，出现了红蜘蛛奉威震天之命去向撒隆大公行贿，麻痹这位贵族领导人，好让霸天虎势力趁机作乱。很快，霸天虎军队一呼百应，攻城拔寨势如破竹。最后，撒隆的头颅成了威震天的新玩具。

《目标2006》（Target：2006）系列中，讲述惊破天进行时间旅行，侵略各个时空的故事——时至今日，曾经繁华一时的加拿大DreamWave公司的最新《变形金刚》漫画：《雷霆舰队》（Armada）系列还有惊破天穿梭宇宙的情节。

更重要的是，英系《变形金刚》漫画中，更引入了《变形金刚》世界的造物主：元始天尊（Primus）一角，这让以后的宇宙大帝的来袭变得更加具有原罪的味道，也就是这对光明与黑暗之神之间绵延万代的对峙，令后人有了更完整的空间来编写更多的《变形金刚》传奇故事。

起初，英系漫画和美系漫画在情节上的联系使得英系漫画只是沿用美系经典人物来编故事。直到大电影的发行，越来越多的新一代人物，诸如惊破天、热破、通天晓等等纷纷登场。而这些新人在美系主线漫画中几乎很少有戏份。就这样，英系漫画基于这些新人物展开了更多的原创故事。

英系漫画大发展的功臣是作家，西蒙·福尔曼（Simon Furman）。在他的辛勤笔耕之下，英系漫画更注重的是广阔的历史背景下的正邪冲突，很多长篇故事都可以比肩美系漫画情节。从神奇漫画出道，借DW的出神入化而再次辉煌，直到最近的idw的疯狂扩展新的剧情，这老小子头发越来越少，脑袋越来越亮。真不知道他是否能给大家带来更多令人称道的作品。要知道，艺术和商业的冲突，已经把《变形金刚》的世界分割成很多迄今无人弥补的情节硬伤，应景应时的作品总是经不住时间的考验的。

其他美系神奇系列

Marvel US在1986年出版过共计四册的官方设定集《变形金刚 人物档案》（Transformers Universe）。

此外还有《特种部队和变形金刚》（G.I.Joe and the Transformers），全四册；《变形金刚：头领战士》（The Transformers：Headmasters）系列全四册，以及根据电影剧本改编的《变形金刚：大电影》（The Transformers：The Movie）全三册，这些都是主线漫画的有力补充，情节也和主线漫画联系甚密。其中，《特种部队和变形金刚》以及在这之后推出的《特种部队和变形金刚：第二代》（G.I.Joe and Transformers：Generation 2）系列漫画所开创的情节，大大地催生了美版《变形金刚：第二代》（Transformers：Generation 2）系列漫画。



美系DW系列

加拿大Dreamwave漫画公司于2002年抬头，从《变形金刚》系列漫画起家，一出手就受到了全世界欧美漫画爱好者，尤其是《变形金刚》爱好者的追捧。

DW的作品，画风精致，用色鲜明。与同一时期的那些知名老牌漫画公司，诸如：DC、Marvel和DDP等公司出版的漫画相比，DW的漫画就如同初夏时候高高在上的浮云一样，清丽可人，卓尔不群。

面对着如云泥一般的实力差距，无论是漫画读者，还是其他漫画同行，都对DW发出了由衷或言不由衷的赞叹！一年之间，DW公司网罗了一干漫画好手，从默默无闻到天下皆知，并迅速拓展作品涉及面，染指了更多系列的经典漫画系列，俨然成为了欧美漫画界钻石新贵。

造福漫迷的DW公司此时更是采取"全线持续作战＋猛烈宣传"的策略，来促进公司的漫画销售业绩，造福自己。可惜美元持续贬值对比下的加拿大元坚挺却为生于华丽的DW奏响了灰暗的崩坏之序曲……

终于，2004年底，突然在一阵流言之后，DW宣布公司破产。旗下各系列作品的全部版权被兜售，公司的诸位漫画主笔，或转战它处，或销声匿迹。

DW倒了，但是其引领并创立的欧美漫画界的画质高标，至今仍令众多FANS顶礼膜拜，令其漫画同行噤若寒蝉。死于巅峰的DW，可谓余音绕梁，三日不绝。

DW的主要作品有：

《变形金刚：第一代 三部曲》：全新演绎的变形金刚故事，情节曲折，势力纠结复杂。上世纪80年代为朋友们所熟悉的经典人物再度归来！DW公司2002～2004年出品。[注]该系列出至第三部第10集的时候，DW倒掉了。

《变形金刚：内战 三部曲》：发生在塞伯坦星球上的历时数百万年的金刚大战。尽述变形金刚正邪两派今生的绵绵情仇和前世缕缕恩怨。波澜壮阔，铁屑横飞！诸多金刚人物以前所未有的"塞伯坦形态"重新粉墨登场！他们将注定成为你的那份不可磨灭的变形金刚记忆中，最熟悉的陌生人……DW公司2002～2004年出品。[注]该系列出至第三部第3集的时候，DW倒掉了。

《变形金刚：雷霆舰队》：一群厌倦了争斗的变形金刚们的自由航路。第三派别：迷你金刚(The Minicons)，初登场！DW公司2002～2004年出品，全19集。

DW的其他作品有：

《变形金刚：超能争夺战》系列：未完成。

《变形金刚：微型战士》：全四册。

《变形金刚：夏季特辑》：全一册。



美系IDW系列

自《变形金刚》漫画中兴之祖Dreamwave漫画公司中道崩殂，IDW从孩之宝手中接过众皆仰止的特许牌照，接连发力，一口气出版了好几部作品。其中，近期已完结的作品有：

《变形金刚：隐蔽行动》：全六册。

《变形金刚 野兽战争：百兽云集》：全四册。

《变形金刚 进化史 钢铁之心》：全四册。工业革命的铁锤敲开了一段无人知晓的历史，一段全新的蒸汽时代金刚传奇。IDW公司2006年出品。

《变形金刚：默示录》：全四册。内战导致塞伯坦能量殆尽，岌岌可危。只是，有些滔天大罪是无法掩盖的。IDW公司2006年出品。

《变形金刚：大电影(20周年特别版)》：全四册。英雄百战死，勇士廿年归。经典再现，莫说不厚道。踏遍银河人未老，风景这边独好。IDW公司2006年出品。

连载中的作品有：

《变形金刚：英雄记》：全四册。乱世出豪杰，时事造英雄。塞伯坦如此多娇，引无数粉丝再掏腰包。IDW公司2006年出品。

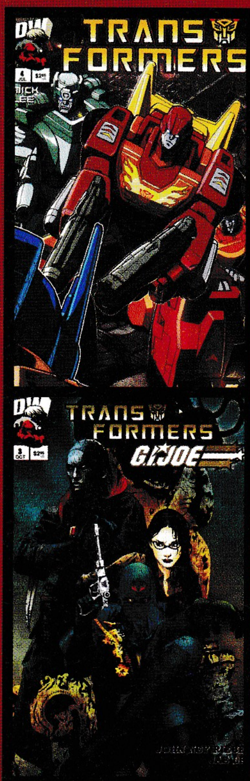
《变形金刚：历代记》。

《变形金刚：升级行动》。

策划中的作品有：

《变形金刚：毁灭行动》。

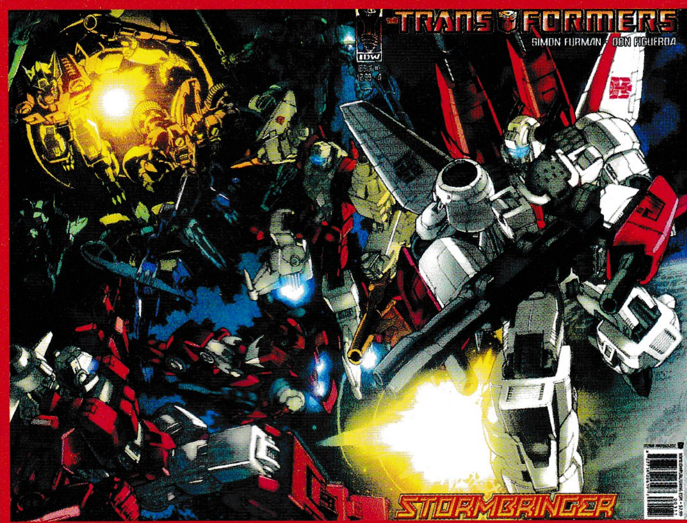
《变形金刚：目标2006》。



【附】《变形金刚》漫画系列全列表

时至截稿之日，共有如下《变形金刚》漫画已出版或是正计划出版

创刊年代	漫画系列	系列原名	发行年限	出版公司	总集数
1984	变形金刚	The Transformers	1984—1991	神奇漫画公司	80
1984	变形金刚(英版)	The Transformers(UK)	1984—1992	神奇漫画公司	332
1985	变形金刚(英版)年鉴	The Transformers(UK)Annuals	1985—1995	神奇漫画公司	8
1986	变形金刚：大电影 1	The Transformers：The Movie	1986—1987	神奇漫画公司	3
1986	变形金刚 人物档案	Transformers Universe	1986—1987	神奇漫画公司	4
1987	特种部队和变形金刚	G.I.Joe and the Transformers	1987	神奇漫画公司	4
1987	变形金刚：头领战士	The Transformers：Headmasters	1987—1988	神奇漫画公司	4
1987	特种部队(变形金刚大乱斗)	Action Force (Special Transformers Cross—Over)	1987	神奇漫画公司	4
1987	变形金刚(3D) 2	The Transformers(3—D)	1987—1988	黑棘出版公司	3
1987	大家都来画金刚(官方指南)	The Official How To Draw Transformers	1987—1988	黑棘出版公司	4
1993	特种部队和变形金刚：第二代	G.I.Joe and Transformers：Generation 2	1993	神奇漫画公司	5
1997	变形金刚：第二代 3	Transformers：Generation 2	1993—1994	神奇漫画公司	13
1997	变形金刚年会(BOTCON)漫画 4	Convention Comics	1997—2005	3H公司	7
2002	变形金刚：第一代(第一部)	Transformers：Generation One	2002	DW漫画公司	7
2002	变形金刚：雷霆舰队	Transformers：Armada	2002—2003	DW漫画公司	19
2002	变形金刚：内战(第一部)	Transformers：The War Within	2002—2003	DW漫画公司	7
2003	变形金刚—第一代 第二部：战争与和平	Transformers—Generation One Vol.2：War and Peace	2003	DW漫画公司	6
2003	变形金刚：第一代(人物档案)	More Than Meets The Eye：Transformers G1	2003	DW漫画公司	8
2003	变形金刚：雷霆舰队 5	Transformers：Armada	2003	Panini漫画公司	4
2003	特种部队vs变形金刚(第一部)	G.I.Joe vs Transformers	2003	Devil's Due出版公司	6
2003	变形金刚／特种部队	Transformers ／ G.I.Joe	2003—2004	DW漫画公司	6
2003	变形金刚：第一代(第三部) 6	Transformers—Generation One Vol.3	2003—2004	DW漫画公司	11
2003	变形金刚—内战 第二部：黑暗年代	Transformers—The War Within Vol.2：The Dark Ages	2003—2004	DW漫画公司	6
2004	变形金刚：超能争夺战 7	Transformers：Energon	2004	DW漫画公司	12







其他美系漫画

Image公司和DDP公司的作品：《特种部队vs变形金刚》(G.I.Joe vs TF)

Image漫画公司于2003年出版了第一部，共计六集。

然后这一系列由DDP漫画公司继续出版了第二部：《特种部队vs变形金刚2》(G.I.Joe vs TF Ⅱ)，共计4本。

现在这一系列的第三部：《特种部队vs变形金刚3：用兵之道》(G.I.Joe vs TF Art of War)，共计6本，已经连载完毕。

该系列的第四部：《特种部队vs变形金刚4：黑色地平线》(G.I.Joe vs TF Black Horizon)，共计2本，已经连载完毕。



年会系列漫画

3H公司，曾经作为孩之宝公司"变形金刚年会"(BOTCON，类似于FANS俱乐部，每年举办一次主题活动)的组织者，分别于1997年和2003年出版过：《回收救援队》(The Wreckers)和《宇宙》(Universe)两部系列漫画。但该公司的迷友会举办资格在2004年被孩之宝收回，上述两个系列的漫画流产。2003年，美国的变形金刚年会具有着划时代的意义，这次孩之宝把年会纳入了自己的旗下，从此年会成为了官方的一个正式活动。年会正式改名为OTFCC，意为"官方的变形金刚年会"。从此，原本的BOTCON不再代表官方支持的活动，此后的美国官方年会只有一个，那就是OTFCC。无论孩之宝是看中了年会这块肥肉，还是出于其他什么目的，BOTCON从此被官方贴上了异样的标签，虽然他们还顽强地活着。

另外，作为官方《变形金刚》爱好者组织，孩之宝设立的"《变形金刚》收藏者俱乐部"(TCC，即Transformers Collectors Club)也随会刊出版发行一些连环漫画，例如今年的《星宿劫》(Cybertron)系列，以及《时间线》(Timeline)系列，但实际上，这些会刊都是由现在风头正劲的IDW代劳发行的。

以上，永远未完……

创刊年代	漫画系列	系列原名	发行年限	出版公司	总集数
2004	变形金刚：雷霆舰队(人物档案)	More Than Meets The Eye：Transformers Armada	2004	DW漫画公司	3
2004	变形金刚：夏季特辑	Transformers：Summer Special	2004	DW漫画公司	1
2004	变形金刚：微型战士	Transformers：Micromasters	2004	DW漫画公司	4
2004	变形金刚-内战 第三部：愤怒年代 8	Transformers-The War Within Vol.3：The Wrath Ages	2004	DW漫画公司	3
2004	变形金刚/特种部队 第二部：分而制之 9	Transformers/GI Joe Vol 2：Divided Front	2004	DW漫画公司	1
2004	特种部队vs变形金刚：第二部	G.I.Joe vs. Transformers II	2004	Devil Due出版公司	5
2005	变形金刚：隐蔽行动 10	The Transformers：Infiltration	2005-2006	IDW出版公司	7
2006	变形金刚-野兽战争：百兽云集	The Transformers-Beast Wars：The Gathering	2006	IDW出版公司	4
2006	特种部队vs变形金刚 第三部：用兵之道	G.I. Joe vs. Transformers III：The Art of War	2006	IDW出版公司	5
2006	变形金刚-进化史：钢铁之心	The Transformers Evolutions：Hearts of Steel	2006	IDW出版公司	4
2006	变形金刚：默示录	The Transformers：Stormbringer	2006	IDW出版公司	4
2006	变形金刚：历代记 11	The Transformers：Generations	2006-今	IDW出版公司	12+
2006	变形金刚：星宿劫 12	The Transformers：Cybertron	2006-今	IDW出版公司	11+
2006	变形金刚：大电影(20周年特别版) 13	The Transformers：The Animated Movie	2006-2007	IDW出版公司	4
2006	变形金刚：英雄记 14	The Transformers：Spotlight	2006-今	IDW出版公司	5+
2006	变形金刚：升级行动 15	The Transformers：Escalation	2006-今	IDW出版公司	6
2006	变形金刚：时间线	Transformers：Timelines	2006-今	IDW出版公司	1+
2007	特种部队vs变形金刚 第四部：黑色地平线	G.I. Joe vs. Transformers IV：Black Horizon	2007	Devil Due出版公司	2
2007	变形金刚：最高指令（真人大电影前篇）	The Transformers：Prime Directive	2007	IDW出版公司	4
2007	变形金刚：目标2006 16	The Transformers：Target 2006	2007	IDW出版公司	2+
2007	变形金刚：毁灭行动 17	The Transformers：Devastation	2007	IDW出版公司	6

注1：改编自同年上映的同名动画片。
注2：画面中用红蓝两色的边线交错，配以彩色塑料镜片，可以产生立体效果的漫画，故此得名。属于当年的噱头。
注3：因销量问题，该系列漫画烂尾。
注4：2004年，孩之宝公司收回3H公司的特许牌照和金刚迷年会举办资格，后该公司退市。
注5：情节和DW公司的同名漫画不同。
注6：DW公司于2004年年底破产，该系列漫画出版到第10集时烂尾了。
注7：情节上接《变形金刚：雷霆舰队》第18集，开始便标注第19集，直到第30集。DW公司于2004年底破产，该系列漫画出版到第30集时烂尾了。
注8：DW公司于2004年年底破产，该系列漫画只出版了3集就烂尾了。
注9：DW公司于2004年年底破产，该系列漫画只出版了1集就烂尾了。
注10：IDW主线故事："行动三部曲"之一。
注11：神奇漫画公司出版的那套始祖版《变形金刚》漫画中的一些精彩故事的复刻本。
注12：孩之宝官方迷友俱乐部(Transformers Collector Club)刊物随书附带的故事集。
注13：神奇漫画公司出版的那套《变形金刚：大电影》的重绘本。
注14：一个人物一集故事，最有扩张前途，也最容易被注水的系列。
注15：IDW主线故事："行动三部曲"之二。
注16：截稿时，该系列漫画仍在计划中。
注17：IDW主线故事："行动三部曲"之三，截稿时，该系列漫画仍在计划中。



说英雄·谁是英雄

■ dark body

戦国 BASARA 2

写在《BASARA祭2007 春之阵》开幕前夕

缘起

“以铜为鉴，可正衣冠；以古为鉴，可知兴替……”对“《战国BASARA》系列”而言，最好的镜子自然莫过于“《无双》系列”。



七年前，我的PS记忆卡是这样分配存储格数的：《FFⅧ》1格、《FFIX》1格、《异度装甲》1格、“《寄生前夜》系列”两作各占1格、《放浪冒险谭》3格、《超时空之轮》1格、《MGS》2格、《生化2》11格、《生化3》1格、《恐龙危机2》1格、《铁拳3》1格。因为老史的游戏占了60%的份额，所以那些年在游戏论坛跟世嘉党以及天堂教混战时我一直自称“方块饭”。三年后，当“《鬼武者》系列”、“《鬼泣》系列”、“《真·三国无双》系列”、“《ZOE》系列”这些个次世代原创新作像t病毒一般疯狂吞噬我的MAGIC GATE MEMORY CARD存储空间时，我这才惊觉自己原是一个RPG“伪非”玩家，其实3D动作游戏才是我的精神家园和灵魂归宿。两个月前，当我逐一盘点2006年度游戏时间超过100小时的游戏时，意外地发现《新鬼武者 幻梦之晓》的累计游戏时间比《潜龙谍影3 生存》还要多20个小时，而《战国BASARA 2》也以微弱优势战胜了提前半年发售的《战国无双2》，这时候我终于明白Capcom已经超越Konami和Koei，成为我最喜欢的动作游戏制作商。

Capcom旗下的ACT品牌多如繁星，然而迄今为止我对其仍是一往情深的系列却只剩下了四个：《生化》、《鬼武者》、《鬼泣》和《战国BASARA》。《怪物猎人》是个好游戏，我们都知道，可惜我实在难以接受那种与《慢性死亡 铁拳尼娜》相似的操作方式，而《失落星球》则被国内某些玩家称为日版《光环》，像我这种小脑发育不健全的FPS菜鸟只好藏拙避短，对其敬而远之……OK，接下来让我们言归正传，单就我先前提到的四个系列的最新作而言，《生化4》的游戏整体素质已经达到系列最高峰，Capcom可以说是“数钱数到手酸，领奖领到脸瘫”，受此影响，《生化5》也是万众瞩目，隔三岔五就被拖出来招摇一番，想低调都没可能。《新鬼武者》虽然销量惨淡恶评如潮，但终究不是正统续作，试验性质很浓，加上成本又低，在系列中的地位大概只比Xbox版的《幻魔鬼武者》高那么一丁点儿，所以即便该作折戟沉沙，也不会伤到“《鬼武者》系列”的筋骨，反倒为后继者积累了宝贵的经验。《鬼泣3》貌似已解决前作的历史遗留问题，正大张旗鼓高歌猛进地收

复欧美市场，而最新作亦有回归原点的趋势，毕竟《鬼泣》在很多CORE USER眼里依然是PS2的最佳ACT，没有"之一"。这三家老字号的发展前景都是康庄大道，所以真正让我牵肠挂肚忧心劳神的其实是《战国BASARA》这个后生晚辈。

《战国BASARA 2》发售于2006年7月27日，距前作发售仅相隔341天，这速度即使与Koei的"《无双》系列"相比也不遑多让。所幸《战国BASARA》本身就是粗糙而凌厉，可谓"神凝形散"，《战国BASARA 2》在保留前作神髓的基础上精心雕琢一番，最终效果便有如脱胎换骨一般，令我惊喜交集。然而系列第三作若想再让玩家感到震撼，可就没这般轻巧了。这就好比主机换代，从16位到32位是纸人变木偶、平面转立体，那自是惊才羡艳；而32位以后，不管机能怎么进化，玩偶终究没能变成会撒谎的匹诺曹，玩家的兴奋程度自然大不如前。因此我原本以为Capcom会厚积薄发，等到2008年再推出《战国BASARA 3》。没想到最强装备还没收完，Capcom就放出话来："《战国BASARA》系列"将在PS2和Wii两平台推出新作。

我一看到这则新闻，顿觉大事不妙。您想啊，这年底PS3就要发售了，根据以往的经验，PS2顶多还能再坚持一年，而且等《鬼泣4》、《忍者龙剑传Σ》、《潜龙谍影4》这些豪华大餐把玩家们撑得两眼翻白以后，《战国BASARA 3》做得再精美也塞不进他们的牙缝了。所以这游戏要想卖得好，就只能是开胃色拉而不是饭后甜点，而装盘上桌的时机，我认为最大的可能就是2007年夏。可问题的关键在于，一年的时间，又能够做出什么素质的游戏来呢？待到新年过后，这《战国BASARA》新作还没动静，连个标题LOGO都没影儿，我就睡不踏实了。Capcom上一个从公布至发售还不到半年时间的动作游戏是啥？诸位还记得吗？评了多少分？销量又有多少？难道"《战国BASARA》系列"也要重蹈"《恐龙危机》系列"的覆辙吗？

等到1月26号，我终于在Levelup看到则新闻，"《战国BASARA》系列最新作3月25日正式发表"，看完新闻以后我就掰着手指头算了下，从前作发售到新作发表才八个月，制作周期跟《神之手》差不多，看来游戏系统不会有什么易筋洗髓的大变化了，搞不好就是增加几个新角色新战场了事。因此我也就不指望这个"《战国BASARA》系列最新作"能给我带来什么惊喜了，能把前作的遗漏缺误改掉大半，别犯同类游戏的严重错误，我就心满意足了。没想到春节刚过，Capcom就抛出枚重磅炸弹，"《战国BASARA》系列最新作不是正统续作《战国BASARA 3》，而是类似资料篇的《战国BASARA 2 英雄外传HEROES》！"这则新闻真是令我喜出望外，顿生"梦里寻她千百度，蓦然回首，却在灯火阑珊处。"之感。用



一年的时间来制作一款资料篇，Capcom你真是太厚道了！什么新角色新技能新战场新模式，我都不在乎了，小林裕幸你这妖孽赶快给我把《战国BASARA 2》那些设计不当考虑不周的地方统统给我改掉！一个也不能少！

大唐太宗文武大圣大广孝皇帝曾经说过："以铜为鉴，可正衣冠；以古为鉴，可知兴替；以人为鉴，可明得失。"对"《战国BASARA》系列"而言，最好的镜子自然莫过于Koei的"《无双》系列"了。虽然该系列无论是游戏素质还是销售业绩都继续滑坡，但毕竟辉煌过，创新过，倒也不是全无可取之处。《史记·淮阴侯列传》有云："智者千虑，必有一失；愚者千虑，必有一得。""《无双》系列"的长处，《战国BASARA 2 英雄外传HEROES》尽可吸取，以弥补自身的不足；而缺陷，则引以自警，避免重蹈覆辙。

"譬如罢，我们之中的一个穷青年，得了一所大宅子。也占有，挑选，看见鱼翅，只要有养料，也和朋友们像萝卜白菜一样的吃掉；看见鸦片，只送到药房里去，以供治病之用。只有烟枪和烟灯，除了送一点进博物馆之外，其余的是大可以毁掉的了。还有一群姨太太，也大以请她们各自走散为是。总之，我们要拿来。我们要或使用，或存放，或毁灭。那么，主人是新主人，宅子也就会成为新宅子。然而首先要这人沉着，勇猛，有辨别，不自私。没有拿来的，人不能自成为新人。"

固有技数量的增减与平衡性的调整

片面追求"一骑当千"的爽快感，致使无视平衡性的禁断技能大量出现，形成"一强皆弱"的尴尬局面，最终降低玩家对游戏本身的认同感。



前些天与网友谈及《战国BASARA 2》时，就曾有玩家抱怨说："战斗时只能带两招固有技，这Capcom未免忒懒惰了，照搬《战国无双2》不就挺好么？多段多种攻击方式。"我很冷静地辩解道："《战国无双2》的攻击方式当然很多，通常攻击加四至八套Change技，外带两招特殊技，玩家刚接触这款游戏时，或许真的会觉得很丰富。可要是玩得久了，你就会发现其中绝大多数都是废招，某些角色用一两招就能打遍地狱无敌手，玩起来反倒没有《战国BASARA 2》来得精彩激烈。"他说："你是指宫本武藏和本多忠胜的名乘蓄无双么？"我佯怒道："那种作弊伎俩，只有你这等Light User才会热衷使用！我所说的那些人，都不是靠修罗属性秘奥义混饭吃的。"对方遂作恍然大悟状："我知道了，你指的是宁宁的破防C1-2！"我则毫不留情地嘲笑道："这话一看就知道你没用母猴子打过《战国无双2 Empires》的地狱难度，宁宁这招在那种险恶的环境下实用价值低得可以忽略不计。你也别瞎猜了，还是让我来揭晓谜底吧。"

这些"做坏了"的角色被我分为三类，第一类是"一招鲜，吃遍天"，单挑群殴破防追打，一概适用，可谓"十项全能"，拥有这些"三无"（无赖无脑无敌）技的角色分别是本多忠胜、真田幸村、直江兼续、柴田胜家和新武将模组；第二类则是主力技不够完美或仍有提升空间，需要辅助技能以防不测或者进行强化的，譬如织



田信长、服部半藏、伊达政宗、稻姬、德川家康和浅井长政；第三类就根本是“一颗红心，两手准备”了，两种招式的使用频率都差不多，这类角色包括丰臣秀吉、岛津义弘、阿市、立花、前田庆次、岛左近和风魔小太郎。共计20人（无双武将17人+新武将3人）。

真田幸村、本多忠胜和柴田胜家的C3－1能使敌人晕厥，而C3－2则能够破防，并使其陷入长时间的防崩硬直，真田幸村的C3－3更是能把敌人挑空，使得追打更便捷。我操纵真田幸村时通常都是采用C3－3（敲晕或破防后挑空）→空中□（延长敌将滞空时间）→C3－3的无限循环技，连段无视，压制最高。

而本多忠胜就要朴实得多了，C3－2扫过来，转身，再推回去。因为他在使这招Change技时右手握在枪柄尾端，所以攻击范围要比真田幸村大得多，整个电视屏幕被斗尖荒霸吐散发的红莲烈火所笼罩，因此他根本就无须考虑连段的问题。柴田胜家的C3－2源自本多忠胜，且前两次□键攻击出手更快范围更广，可谓“青出于蓝而胜于蓝”。

直江兼续的C4－2既不能破防又没有晕厥效果，敌将也懂得防御，可惜AI终究是缺乏耐心，挡了几道激光就想反击，没想到正好撞枪口上。我也懒得用C1－2破防，就一直发激光，蹭血也蹭死你了。更何况周遭这么多杂兵，搞不好您还没归天，我这无双计量表就蓄满一两格了。

新武将模组最无耻的就是能自行决定固有技能，要知道“狮子奋迅”和“行云流水”这两招那可是出了名的无赖。前者根本就不管敌将是防御还是躲避，一味猛攻，受到攻击就按△键反击，得手后再趁机追打，让对方“偷鸡不成蚀把米”；而后者则以Change攻击为主，敌将防御后就按R2键取消，翻滚到敌将身后继续抢攻，看你转身快还是我出刀快。所以当网友抱怨说稚刀模组不好用时，我都会善意地提醒他：“请多用‘行云流水’。”

“第六天魔王”的C4－2也不能破防，可惜敌将总喜欢在他刚使出C4－1的时候反击，然后被护罩震晕，而当C4－2使出来的时候，他们就被轰飞了……正应了那句老话，“不是共军太狡猾，而是国军太愚蠢。”为了加快C4的出招速度，减少破绽，武器强化也是很有必要的。LV1强化效果所持续的时间，足够信长发动4次C4－1，正好用来封抢据点。

服部半藏C4－2的范围和频率其实并不比直江兼续逊色，可惜没有能把敌将顶开的激光，所以一旦被防住就很危险，我想出的解决方案就是在□键第一击被挡住时立即变招为C3－1，待半藏跃至空中后再按一次□键，掷出三枚手里剑。假如敌将继续防御，那么在半藏足尖点地的瞬间我就按下R2键使其从容脱离，要是他不防，嘿嘿嘿……

而同样是以C4－3为主力技的伊达政宗则可依靠C3－2的滑步从敌将身侧遁走，然后用C3－3的真空刃偷袭敌将身后。稻姬因为没有破防技和防御不能技，所以在其他方面得到了补偿——她的C3－2可以连滑三步，而且最后一击是360度腾空旋身斩，无论是径直逃走，还是兜后打背，都比伊达政宗好用得多。

浅井长政的C5出招快，范围广，还是浮空技，本来就已经很妖孽了，偏生敌将还有95%的几率不防他这招，浮空后又被满屏落雷炸得受身不能，接连挨了两记C5以后，总算被轰出雷区了，还没来得及起身，“北近江之鹰”就扑至身前了，然后又是两记C5，如此循环，直到长政蓄满三格无双……要是接战前金毛男发动了次属性赋予，那我真的很怀疑一般的大众脸武将能否支撑到他蓄满无双的那一刻。

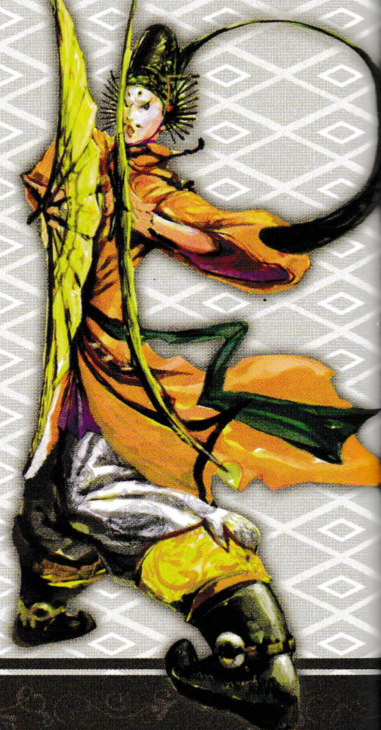
敌将也很少对“三河老狸”的C6作出反应，自然也经常被炮灰熏得眼冒金星，所以明知敌将无法防御C7，我也很少使用这招——因为C7仅有2 Hit，而敌将晕厥后却任我宰割。我通常使用12□追打晕厥的敌将，毕竟12□对敌将所造成的伤害是Change技无法企及的，尤其是末尾那三次属性攻击。所以在无双未满三格的情况下，C6→12□在我看来无疑是最佳选择。

丰臣秀吉和岛津义弘的主力技都是C8，而阿市和立花则是C6，这些人的共同点就是没有破防技、通常攻击被敌将防御后无法及时脱离和难以诱使敌将解除防御，所以防御不能技C7被他们频繁使用。前田庆次的主力技是C4－3，但C3－3能破防，所以敌将在面对C3－3时通常会翻滚躲避，因此当庆次的前两次□键攻击被挡住时，我通常会用C3－3来迫使对方解除防御，瞬间反击的“狮子奋迅”反倒很少使用。

岛左近和风魔小太郎其实划在第一类也说得过去，前者的C3－2和信长的C4－2有异曲同工之妙，而后者的C3－2与幸村的C3－2如出一辙，可惜岛左近C3－2的攻击范围不如C4－2广，风魔小太郎C3－3的攻击次数也没有C4－3多，如果讲求杀敌效率，那就只能把他俩划在第三类了。

《战国无双2 Empires》原本就只有31套动作模组，而“一招半式闯江湖”的无“脑”猛将就多达20名，而且这里面还有不少人是无双计量表蓄至两到三格就能瞬杀地狱难度总大将的修罗搅肉机，搞得敌将不是被贱招玩死就是被奥义秒杀。到最后只有明智光秀、杂贺孙市和上杉谦信这些招式性能相对均衡的角色能给我一些动作游戏的感觉了。由此可见，《战国无双2》战斗乐趣的大幅减弱，设计动作和敌将AI的制作人员应该承担主要责任——片面追求“一骑当千”的爽快感，致使无视平衡性的禁断技能大量出现，形成“一强皆弱”的尴尬局面，从而导致作战模式单调刻板，影响玩家的投入热情，缩短游戏时间，最终降低玩家对游戏本身的认同感。而这，正是《战国BASARA 2 英雄外传 HEROES》需要修正和调整的，因为《战国BASARA 2》的招式设计已经出现了类似的发展趋势。

去年夏天我曾经用了两天时间来研究如何用携带自虐装备的角色击破究极难度大坂夏之阵的本多忠胜。挑战限制如下：LV MAX的第一把武器，不装备防具，携带的道具分别是妖刀の鞘（BASARA槽无法蓄集）、悟りの连击（不能防御、弹返和紧急回避）、咒いの隐し剑（伤害3倍）和咒灭の隐し剑（伤害5倍），“战极”发动禁止。总共试了五六个S级角色，到最后就只有上杉谦信挑战成功了，连打带跑就一招——“神速”。连究极难度限时挑战的“战国最强”都被这招玩死了，你说其他难度其他模式的其他角色在全副武装的“谦信姐姐”面前又算得了什么呢？无一例外，全部秒杀。正因为“神速”太强势了，所以其他固有技都成了摆设，什么“神斩”、“神烈”、“神镜”、“神阵”，偶尔翻出来看看演出效果就行了，平时根本就没出场机会。“神燕”稍微实用些，最起



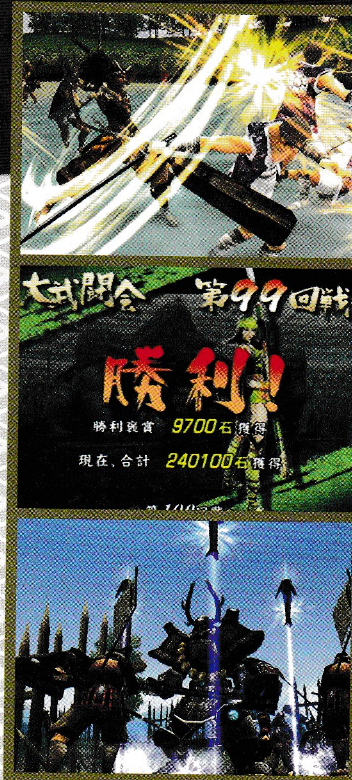
码能够阴两把爆“战极”的BOSS，这还得是在谦信没有蓄满一级“战极”的情况下。

其他人虽然挑战失败了，但是装着五个“呼运のお守り”去四国、京都、山崎、摺上原这些战场刷武器还是游刃有余的。于是森兰丸的“流星雨”、伊达政宗的“WAR DANCE”、阿松的“飞べ、太郎丸”、本多忠胜的“援护形态”、春日的“密仪 阳炎”、猿飞佐助的“空蝉の术”和宫本武藏的“二天一流 奥の手”就成了BOSS们的噩梦。听说有些玩家在操作春日和猿飞佐助攻击时是□键和△键同时按的，以便及时发动反击。我觉得这种做法的无赖程度和《鬼武者3》的L1键连点大法有得拼，希望不会在《战国BASARA 2 英雄外传 HEROES》里再度看到这种滑稽的景象。而森兰丸、阿松和宫本武藏则是牵制技强过了头，毕竟他们仨近身战都还不错，如果“流星雨”跃起后不能再随意转向，“飞べ、太郎丸”延长收招硬直，“二天一流 奥の手”降低投石频率，那就合理得多了。“神速”、“援护形态”和“WAR DANCE”都属于以快打慢型，前两招兜后打背还特方便，严重破坏平衡性，《战国BASARA 2 英雄外传 HEROES》必须调整攻击频率，否则这游戏没法玩了。

《战国BASARA 2》总共才22名角色，“一技通关”的角色就占了三成多，这让我很不满意。你这可是3D清版ACT啊！讲战术玩操作考反应的。弹返的时机、闪避的方向、距离的把握、角度的选择、牵制的节奏、取消的变化，这些才是动作游戏的乐趣所在。没有“一招定乾坤”的强势固有技，玩家照样能够玩得很高兴。织田信长的“远雷遥”、“疾走スル狂喜”和“穿タレル深红”；丰臣秀吉的“灰尘乱涡”、“三掌莲华”和“破邪冲天”；明智光秀的“怨恨的斩击”、“屈辱的追打”和“守护的骸骨”，这些固有技的设计思路在我看来才是“《战国BASARA》系列”战斗系统的精髓所在。《战国BASARA 2 英雄外传 HEROES》既然是款去芜存菁扬长避短的资料篇，那么制作者务必要紧记这一点。同时我也希望ω Force能够迷途知返，再铸辉煌，毕竟距离《战国无双 猛将传》发售还不到两年半。

武器的获得条件与强化方式

为什么就不把最强装备放在天下统一模式里呢？所用的时间和大武斗会制霸差不多，而且难度更高，战斗也更有趣，攻略流程也可让玩家自行掌握。





我前年秋天买的PStwo 70006型，或许是因为积劳成疾的缘故，最近读盘很不顺畅，害得我好些个游戏没法玩。就拿那《新鬼武者》来说吧，上个月还能撑个把小时才亮红灯，现在一进标题画面就没动静了；要是换《战国BASARA 2》呢，开扇门所用的时间都够我煮一大锅韭菜鲜肉饺了；所以这些天我玩得最勤的游戏还是《战国无双2 Empires》，原因无他，碟片质量好呗。我现在玩这游戏是既不收集图鉴也不培养武将，全神贯注专心致志地锻造第四把武器。我也知道这“争霸演武”模式一通关，之前锻造的LV4都得变回初始状态，所以我压根就没打算通关，1561年到2000年，够我玩到《无双OROCHI》发售了。再说我也没打算把那30把武器都锻造成极品神兵，反正翻来覆去也就那十来个人用着还算顺手。用439年来锻造及赏玩十几件兵器，时间自然再充裕不过了。

话说岛津义久和毛利辉元被我分别撵到萨摩日向和肥前筑后以后，羽柴秀吉驻守的筑前丰后就成了夹心饼干，就算不用“诱引”这张政策卡，隔壁两家也经常轮番过来打招呼，因此三贵宇津皇子的登场次数自然也就位居前列。玩过《战国无双2》的读者都知道三贵宇津皇子是把不折不扣的搞笑武器，“移动+60，瞬发+40，运+60”，要想把这根跳远撑杆锻造成“攻击两格，防御三格，无增三格”的绝世神兵，可得费好些时日。所以羽柴筑前守就整天扛着他那根戏珠蟠龙棒在筑前丰后的川畔山间上窜下跳东敲西打。刚开始还挺顺利，只要是“攻击”、“防御”、“无增”任中一样，我也不管数值高低，一概笑纳。等八个格子都嵌满了，我也开始用S/L大法刷高数值锻造道具了，能爆出20来自是再好不过，差个一两点也没什么，实在刷不到高档次的玩意儿，只要比当前数值高，且大于15，我也凑合着用了。

等八项数值都刷到十八九点以后，我的日子就有些难过了，因为这时候就只有满值道具才能满足我的要求，而且一定要“攻击”、“防御”、“无增”这三类，其他的满值道具就算刷出来了也是弃如破履。而最后一个“无增+20”更是刷得我想摔手柄，“攻击+20”、“防御+20”、“无增+19”出了无数次，丫电脑就是不肯给我1个“无增+20”，结果就为了提升那1点“无增”，我半睡半醒地躺在藤椅上按了五六十次Select + Start。我边按键边想，复位读档+进入战斗+秒掉BOSS+胜利POSE+关卡结算，再快也得30秒吧？60次就是30分钟，用二三十分钟来折腾我这濒死垂危的PStwo，就为了增加1点无关紧要的“无增”，我这究竟是完美主义，抑或闲得蛋疼？还是《战国BASARA 2》省事，装着五个“呼运のお守り”冲一遍山崎，撑死也就五分钟，装备等级那是十几二十级地猛增。

其实《战国无双2 Empires》的武器锻造系统比《战国BASARA 2》的武器升级系统设计得要精细得多，可惜给人的感觉却是费力不讨好。你搞得那么复杂，既要游戏难度在困难以上，又要武器锻造等级都达到LV5，过关评价还得是完胜，才会有相对较高的几率出满值锻造道具，而且道具的种类完全随机，玩家要想获得理想的锻造品，还得靠运气。像Koei这样搞，游戏时间倒是上去了，可爽快感就大打折扣，毕竟频繁的S/L是很容易令玩家产生烦躁情绪的，就拿我来说吧，把三贵宇津皇子锻造圆满以后，我就给自己立了条规矩：“每场战斗刷锻造道具的次数不得超过三次”，以免刷得太窝火，把玩游戏的兴致都折腾光了。后来在锻造那些使用频率不是很高的二线武器时，比如炎狱火具土和木花开耶菊，又追加了一条，“平均数值达到19就行了，无须全部满值”，反正硬仗恶仗速攻战都轮不到这些武器的持有者出场。

《真·三国无双》我无缘亲见，也不知是否有“S/L刷武器”这一说，然而《真·三国无双2》的铁骑尖和黄龙剑我可没少拿。而《战国无双 猛将传》的两个新增战场简直就是为武器锻造系统订身打造的，在小牧·长久手刷出毛坯，再拿到练武馆精加工。等《真·三国无双4 猛将传》搞出个强化卷轴，毛坯照刷，但验收标准就没以前那么高了，而且外传模式也比练武馆有趣得多。到这时“《无双》系列”的武器锻造系统其实就和“《战国BASARA》系列”很接近了——只要玩家反复挑战高难度关卡，武器性能自然就升上去了，无须S/L，全凭实力搞定，虽然强化卷轴还得玩家自己到幕舍里去使用。但是《真·三国无双4 猛将传》的武器锻造系统还有个问题没有解决，那就是强化卷轴全员通用，这点很不好，银戟温侯就因此沦

为打钱公司了。

就在我们殷切期盼着《战国无双2》完善这一新增系统时，ω－Force却再次开了历史的倒车——LV3武器不光要刷属性和附加能力，还得刷空格数量，刷出毛坯后还要继续刷附加能力，直到把空格填满为止……这简直就是“《无双》系列”史上最折磨光驱读取头和玩家耐心的一作。《战国无双2 Empires》倒是不用再刷毛坯了，直接在LV4的基础上修改，然则满值锻造道具通常是游戏中后期才会出现，所以玩家只得一点一滴地将武器逐渐增强。说到底，你还得继续刷。所谓“无双”的历史，其实就是部凹宝史。就拿《战国无双2》来说吧，要想获得一把所谓的最强武器，比如上杉谦信的天丛云，照着攻略打，或许也就一两个小时，可要想锻造把“攻击一格、防御三格、无增三格、范围一格”的姬鹤一文字，所用时间没准儿就得翻一倍，您要是想数字好看点，再配个修罗属性啥的，恐怕还得翻个跟斗。以前玩《FFX》时就常听人说“获得飞空艇以后游戏才算正式开始”，《战国无双2》的最强武器，大概就和那飞空艇差不多吧。

《战国BASARA 2》却正好相反，当玩家拿到某位角色的第八把武器时，那么这名角色距离被雪藏就只剩一两个小时了，假如他不是人气角色的话。《战国无双2 Empires》是毛坯获得很容易（锻造LV4+500人斩），锻造加工很麻烦，把S／L的时间算进去，打造一把极品神兵少说也要四五个小时；而《战国BASARA 2》的大武斗会则让玩家受尽煎熬，倒不是因为难，而是因为烦。每打完一场都要读盘，光读盘也就罢了，居然还要结算奖励石高，结算完以后还要再次按○键确定，你说这得耽搁多久啊？你就不能一次性读完十场战斗的数据，或者在弹出存档提示的时候结算石高吗？《战国BASARA 2》不就讲求爽快感吗？像你这样打打停停吞吞吐吐的，咱们玩家能High得起来吗？再说你这100场大武斗会，重复的凑数的组合也未免太多了点儿，纯粹就是一灌水猪肉，就跟《新鬼武者》的百层魔空一副德性，忒没诚意！

所以我在圆满了十五名角色以后，终于被大武斗会给彻底恶心坏了。我不要第八把武器和第三套防具成不？我还就用LV99的第六或第七把武器和第二套防具打究极难度了，不就是拿两个道具格来装刚力の腕轮和守护の铠吗？事后我在搜集各角色专属道具的时候也在想，既然能把专属道具放在剧情模式里，为什么就不把最强装备放在天下统一模式里呢？后者可比那什么大武斗会好玩多了。如果怕玩家轻易得到最强装备而缩短游戏时间的话，大可把条件设置得苛刻些，比如把第三套防具放在究极难度的LV10豪华武具里，第八把武器放在第二轮的LV10豪华武具了。两轮天下统一模式打下来，所用的时间和大武斗会制霸差不多，而且难度更高，战斗也更有趣，攻略流程也可让玩家自行掌握。不管从哪方面看，都比大武斗会那无聊沉闷的100场战斗更有趣。

因此我认为《战国BASARA 2 英雄外传 HEROES》很有必要在最强装备的获得途径方面多花些心思，既要体现出难度，又要确保爽快感。无论是像《战国无双2》在限定时间以电光石火之速依照顺序完成任务，还是像《战国无双2 Empires》在特定模式内如狂风怒涛般击倒一定数量的敌人，我觉得都要比那磨磨蹭蹭滥竽充数的大武斗会更能表现“婆裟罗”这个词的精髓，毕竟“《无双》系列”出了这么多作，每作都有一大堆最强武器要拿，正所谓“愚者千虑，必有一得”，这方面经验还是值得“《战国BASARA》系列”的制作者借鉴的。而武器锻造这部分，那就得批判地继承了。其实《真·三国无双4 猛将传》强化卷轴这个点子很不错，我以前在究极难度练武器时，就经常遇到原本想练第六把武器，豪华武具开出来却只提升了第七把和第八把武器等级的情况，搞得我很郁闷，如果把等级直接提升改成玩家通过强化卷轴自行决定优先强化哪把武器，那提出这个建议的游戏策划就功德无量了。《战国无双2 Empires》的锻造道具虽然也源自这强化卷轴，可惜是狗尾续貂画蛇添足，实不可取，不提也罢。

道具的装备与角色的育成

升级只是增加体力上限和习得新的固有技，而固有技又不是每升一级就能习得或者提升等级的，所以在绝大多数时候，升级并不会令玩家产生多少成就感。

前些天在Levelup看新闻，得知《无双OROCHI》增加了一些新的动作，从字面描述来看，游戏难度将会因此进一步降低，但是那则新闻并没有提到《战国无双2》的技能装备系统将会怎样跟“《真·三国无双》系列”的道具系统进行整合，所以我很担心到时候很可能又要花费海量的时间来购买和习得技能，而且这次还是77人份，Oh My God！当然如果《无双OROCHI》是沿用“《真·三国无双》系列”的道具装备系统，那角色培养起来就要省事得多，而相应的代价则是“《战国无双》系列”的某些特殊技能将被取消，比如“再临”、“虎乱”和“真眼”。当然两全其美的解决方案也不是没有，《战国无双》就是道具和技能并重，两条腿走路，缺了谁都不行。所以我猜测《无双OROCHI》很可能将会采用《战国无双》的装备系统。

当然，就像“设定是用来推翻的”那样，玩家的猜测通常也会落空的。《真·三国无双4 猛将传》发售以前，大家都以为会增加第五把武器，而《战国无双2 Empires》公布以前，大家都以为会有《战国无双2 猛将传》，结果呢？所以虽然我认为《战国无双》“道具+技能”的装备方式很适合《无双OROCHI》这株嫁接植物，但ω－Force却未免会如我所愿，不过没关系，本文的重点不是“《无双》系列”，其实我最关心的是《战国BASARA 2 英雄外传 HEROES》是否会将《战国BASARA 2》中那些纯粹是凑格数的鸡肋道具改成《战国无双》那种特殊技能，比如“Xのお守り”系列、“黄金の招き猫”、“源内の苏生术”、“战国武艺全集”套装和“技の道标”套装这些个从始至终我都没装备过的凑数道具，还有像“狂战士の帷子”、“才藏の笹”、“逆鳞手甲”、“疾风の鞍”和“八连星の极意”有一定实用价值，却被“刚力の腕轮”、“守护の铠”、“清



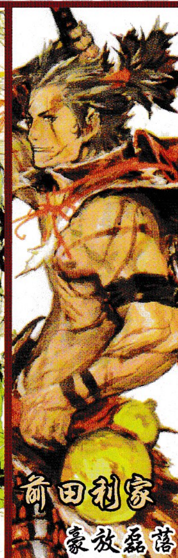












正の虎皮”、“猛将の怒り”和“觉醒の烧印”等必备道具将得无处容身的二线道具。

要是把视野再放宽些，其实《战国BASARA 2》里那些角色专用装备，比如“空蝉の极意”（濒死时自动发动“空蝉”）、“日轮の冠”（发动陷阱类固有技时即使受到攻击动作也不会被中断），在《战国无双2》里也找得到效果与其相似的固有技能，比如“现世御身”（自动受身）和“大山鸣动”（无双槽越多身体抗性越强），所以我认为尽可把这些专用装备从道具栏中剥离出来，改为满足一定条件后即自动装备的特殊技能，既保留了各个角色的特性，又减少了道具装备数量的限制，岂不妙哉？就拿春日来说吧，女性+忍者，攻防数值本来就低，就算第八把武器和第三套防具都练到MAX，也才1940和950，要想攻防全满，您就得把“刚力の腕轮”和“守护の铠”都带上。要想提升BASARA技的威力，“猛将の怒り”那也是必不可少的。就算攻防都到顶了，体力槽太短也是件棘手的事儿，还得再装个“清正の虎皮”减少伤害。要是再把增加攻击范围的专用装备“もう一つの剑”带上，那些好用到令人泪流满面的极品道具您都别指望了。所以在我看来，二线道具“技能”化，才是解决僧多粥少这一问题的最佳方案。

道具改成技能以后，就不用玩家再翻来覆去地打“天下统一”模式刷宝了，直接就用金钱来购买好了，就像《战国无双2》那样，反正《战国BASARA 2》打到后期，钱都多得没地方用，就算整天把“白金切符”揣在怀里，照样有盈余。更何况像“源内の苏生术”、“清正の虎皮”、“觉醒の烧印”这些高档货本来就是累计出阵数达到一定数值后就可以在商店里购买的，简直就是必定入手的，而“武勋の誉れ”和“千手观音の祝福”这些两星级道具却是随机出现，需要玩家反复地刷，这就有些本末倒置了，还不如一视同仁，标价出售，这样钱也用得掉，玩家也不会被困在低难度了，尤其是在武器防具都已经练到MAX的情况下。需要说明的是，以上提议都是建立在《战国BASARA 2 英雄外传 HEROES》不继承本传记录的基础上的。

当然“不管什么东西都用金钱直接购买”并不是个Good Idea，在我看来，最起码攻防数值应该随着角色等级的提升而逐渐增长才有成长的乐趣，一分耕耘一分收获嘛，单是靠一些食物就直接冲到顶未免太无聊了。《战国BASARA 2》我玩到一百个小时以后，培养新角色通常就是这样一个模式：先在商店购买能力强化道具，一样十份，全都加到上限以后再去买第七把武器和第一套防具，就能在困难难度活得很滋润了。升级只是增加体力上限和习得新的固有技，而固有技又不是每升一级就能习得或者提升等级的，所以在绝大多数时候，升级都不会令玩家产生多少成就感，不就是几百点HP吗？Who Care？而《战国无双2》就不一样了，战场上直接升级，体力无双攻击防御这四项数值是肯定要增加的，通常攻击、Change技和特殊技也是现学现用，不必等到下一场战斗，另外还附送五秒钟的攻防速2倍和无双不减，升级奖励简直太丰厚了，小林裕幸真该学着点！

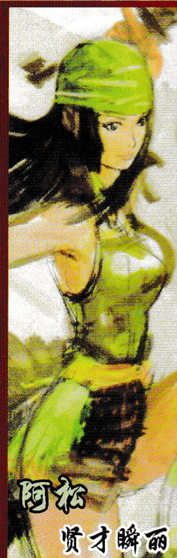
后记

在我看来，最理想的局面莫过于“《战国BASARA》系列”和“《无双》系列”平分百万销量，彼此势均力敌，互相借鉴，共同提高。

前年九月，在将《战国BASARA》和《真・三国无双4 猛将传》作了一番系统地对比之后，我写了篇名为《喧哗上等》的文章，预言“《战国BASARA》系列”将成为“《无双》系列”这道千里长堤上的第一个蚁穴。那篇文章在《游戏・人》第13辑的ACG议会发表以后，有些人对我这种观点嗤之以鼻，认为我是哗众取宠、危言耸听。当时我没跟他们争辩，因为对方人多势众，打起车轮战来我没那个精力跟他们磨。一年以后，《战国无双2》56万的年度累计销量给了那帮人一记响亮的耳光，同时也让我感到非常得意。随着《战国BASARA 2》的发售，蚁穴也扩大为决口，但是这个决口的规模还不足以彻底摧毁Koei的无双帝国，当然我也不希望“《无双》系列”就此一蹶不振，毕竟有竞争才有进步嘛。在我看来，最理想的局面莫过于“《战国BASARA》系列”和“《无双》系列”平分百万销量，彼此势均力敌，互相借鉴，共同提高。（就像“《分裂细胞》系列”和“《潜龙谍影》系列”那样）

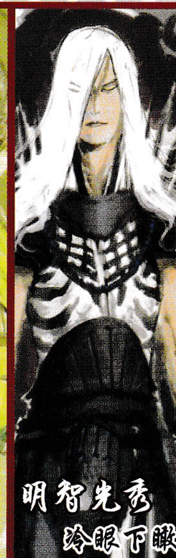
目前，两个系列最新作的销量差距大概是20万左右——假如把《战国无双2 Empires》这款资料篇忽略不计的话——而这项数据在次世代是增长，减少，还是保持不变，就要看即将发售的《战国BASARA 2 英雄外传 HEROES》的表现了。当年《真・三国无双2》发售一年后累计销量得以突破百万，《真・三国无双2 猛将传》居功甚伟，当然《战国BASARA 2 英雄外传 HEROES》不一定会与《战国BASARA 2》本体联动，但是只要这款资料篇能像《战国无双 猛将传》那样大胆地作出一些有益的尝试和修改，那么对《战国BASARA 3》而言，无疑是很有好处的——我就是因为《战国无双 猛将传》的优异素质而对正统续作充满期待，还拉了两三个玩友上了《战国无双2》的贼船，当然现在他们都玩《战国BASARA 2》去了……

先是Capcom宣布将于2007年3月25日召开“BASARA祭2007 春之阵”，Koei随后就把《无双OROCHI》的发售日期从3月29日提前到21日，这是纯粹的巧合？还是Koei有意为之？《战国BASARA 2 英雄外传 HEROES》是资料篇，而《无双OROCHI》又何尝不是《真・三国无双4》和《战国无双2》的资料篇？或许《无双OROCHI》的销量会大幅领先于《战国BASARA 2 英雄外传 HEROES》，毕竟瘦死的骆驼比马大，PS2平台的“《无双》系列”最终得以体面地谢幕；当然也有可能是《战国BASARA 2 英雄外传 HEROES》赢得更好的口碑，为正统续作打下良好的基础……其实不管哪边赢得这场收官阶段的最终胜利，只要制作者用心了，尽力了，拼命了，最终获益的都是我们这些FANS，就只怕《战国BASARA 2》28万的累计销量对ω-Force形成的压力还不够大，不足以将《无双OROCHI》催谷到《真・三国无双2 猛将传》或《战国无双 猛将传》的水准，所以我还是希望《战国BASARA 2 英雄外传 HEROES》能够大获全胜，这样Koei才会“知耻而后勇”，“《无双》系列”才有复兴的希望，毕竟“双赢”才是我所期望的最终结果，而为了实现这个目标，Capcom第四开发部的各位，请继续努力吧！











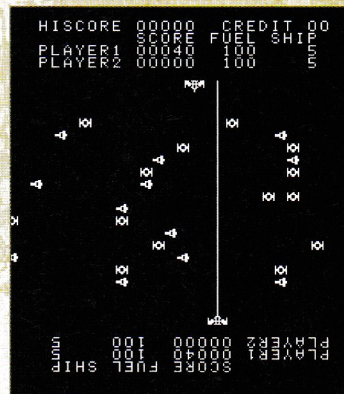




不灭的回忆——没落皇族STG回忆录



翻飞于无穷空宇，沐浴在枪林弹幕，享受生死一线带来的快感和刺激，这是每个STG玩家所追求的极致。自打世界首款游戏《SpaceWar》诞生以来，STG已经陪我们走过了二十个年头。虽然STG作为电子游戏的引路人已快功成身退，但身为火爆一时的游戏类型，又给我们留下了怎样的回忆和启示呢？本着“回顾过去，展望未来”的原则，对STG的历史作个小小的杂谈，纯娱乐性文章，不到之处还请见谅。■ 冷却多情弦



一、历史回顾

鸿蒙初开

诞生——《Space War》

说到首款STG游戏，恐怕没几个玩家会注意这个。其实呢，世界上第一个射击游戏就是诞生于PDP-1计算机上的《Space War》，当时一个名叫Steve Russell的麻省理工学院的学生在1962年编出了这款电脑射击游戏。

与更早的一款简单的示波器游戏相比，《Space War》更加成熟地体现了游戏的大多数特点。除了更加明确的对战概念，该游戏的程序为了表现出空间中飞船的移动特点和环境对玩家的行为影响，第一次引入了真实物理模型模拟，虽然其算法是极端幼稚简单的。《Space War》不仅是首款STG游戏，它更是人类历史上第一款真正意义的电子游戏。

奠基——《太空侵略者》



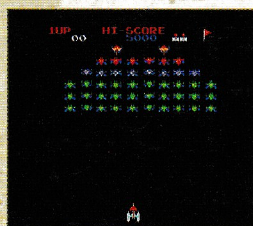
Taito在1978年推出的这款射击游戏从两个方面为自己争得了游戏历史上不可磨灭的地位。第一，它提出了纯粹架空设计的游戏模式，脱离了游戏一直以来都在不同程度的模拟现实的狭窄范围，成为了传统射击游戏整个游戏类型的奠基作。第二，它是早期为日本在游戏制造业取得地位的重要游戏，是启动日本电子游戏市场和游戏业的先驱者。

发展历程

STG的历史源远流长，为方便叙述，下面笔者仿照希腊神话将STG分为黑铁、白银、黄金、青铜四个时期。

黑铁期

以1986年至1990年红白机统治时期为主。虽然红白机的性能根本无法与现在的PS3相比，但STG的可玩性完全没有因为性能的不足而降低。



在这个时期出现了许多传世之作，代表作有中国玩家的启蒙者《魂斗罗》，耳熟能详的《沙罗曼蛇》、《大坦克》、《赤色要塞》等等，这些二十年前为玩家所称道的作品时至今日仍有人问津，可见其影响力之深厚。

在这个时期，除了传统的横／竖向卷轴类型外，也开始首次尝试3D纵深射击游戏。代表作有《红巾特攻队》（SKY DESTROYER）以及太空哈利（SPACE HARRIER）。虽然限于FC的机能和技术的不成熟，此类型的游戏未能有大发展，但为后来的《皇牌空战》这种类型的游戏奠定了基础。



在街机方面，除了有Capcom的《19XX》系列之外，值得一提的还有Taito于1987年推出的《太空战斗机》(DARIUS)，其特点是采用了史上最初的横版三块屏幕宽视角，因此在敌方角色的设计上也减少了很多限制，使得敌方超大型的鱼型战舰得以现身。除了采用三个屏幕外，游戏的背景采用横向式多重卷轴，操控也非常流畅。

这个时期STG游戏的特点是：

1. 由于机能的差异，即使是同一款游戏，其街机和家用机版也会有极大不同。
2. 难度中等，没有现在STG中常见令人窒息的“弹幕”。
3. 人设感薄弱，敌我双方的攻击方式单调。
4. 以实际战争为蓝本的STG较多，如《19XX》《古巴英雄》。

代表作：《魂斗罗》、《沙罗曼蛇》、《大坦克》、《赤色要塞》、《兵蜂》

小结：STG的所有特征在这个阶段基本都已成型，角色，背景，武器，升级，版面，机关等等，这些基本元素一直沿用到二十多年后的今天也几乎没有什么变化。

白银期

特指1990年至1995年MD、SFC取代FC的时间段。这段时期的街机业务继续发展，STG也达到前所未有的一个高峰。在FTG游戏尚未在国内形成大气候的那段时光，能在机房里炫耀自己高超的STG技术无疑是高手最大的光荣。围观的人越多，往往发挥的就越好，“高难度惊险动作”层出不穷，在打得意的STG时得到围观者的阵阵惊叹和喝彩是一件极为惬意的事。



这个时期的射击游戏大多同时有街机及家用机版，尤其以世嘉MD上的移植最多。如Capcom的《战场之狼》；DATA EAST的《空牙》；《雷电》等，部分作品的移植品质甚至已超过了街机版。除了移植作品外，家用机上的原创作品数量则有所下降，但仍然不乏精品，比如《火枪英雄》。

这个时期STG游戏的特点是:

1. 移植版已经能做到原汁原味。
2. 原创作品日渐减少
3. 出现了真人扫描画面的射击游戏

代表作:《鲛 鲛 鲛》、《魂斗罗》(MD版)、《空手》、《雷电》、《究极虎》、《火枪英雄》。

小结: 厂商越来越重视移植。借助机能的增强使得许多在FC时代无法实现的创意得以实现,敌我双方的武器和攻击方式大幅增加。

黄金期

特指1995至1999年32位主机系统SS、PS的时间段。这段时间可以算是STG游戏的又一巅峰时期。同时随着多边形技术的引用,使得游戏画面的表现力有了长足的提高,如《苍穹红莲队》。同时一些脱胎于传统STG的作品也对传统STG发起了挑战,如《武装鹫狮》、《皇牌空战》、《铁甲飞龙》等。

这个时期的街机市场上出现了彩京、Cave这样的著名厂商,其作品以传统2D占绝大部分,值得一提的有《武装飞鸟》、《首领蜂》。而老牌STG厂商Taito Capcom等都没有太多新作推出。

这个时期STG游戏的特点是:

1. 二维动作,三维感觉
2. 气势宏大,制作精细
3. 敌我方攻击可以用"疯狂"来形容
4. 剧情和人设渐渐被人重视。

代表作:《铁甲飞龙》、《雷射风暴》、《苍穹红莲队》、《四国战机》、《武装飞鸟》、《合金弹头》。

小结: 一方面是传统2DSTG受到3D大潮的冲击,一些老牌厂商如Taito、Capcom、Konami均已转移重点,很少进行STG的开发,而彩京等新锐公司脱颖而出控制了STG的半壁江山。另一方面,大量为次世代量身打造的原创作品纷纷现身,各种新颖的系统也开始运用,这个时期可说是STG"百花缭绕"的年代。

但不可忽视的是,随着其他游戏类型的蓬勃发展,STG本身没有实质性的进化,而是走上了一个不断加强自机及敌机火力的怪圈。除了场面看起来火爆外,其他创新不多,也意味着STG作为电子游戏的引路人早已完成了它的使命,功成身退了。

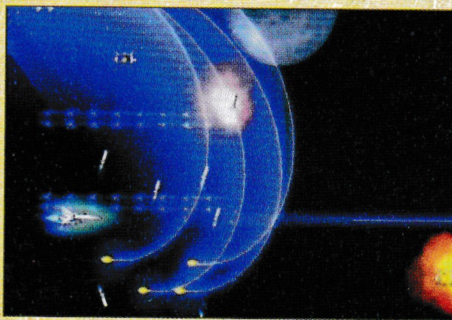
青铜期

特指2000年至2005年这一时间段。随着街机的衰退,STG也渐渐的在人们的期待榜上消失了,除了一





群坚定不移的FANS外,大多数玩家对STG只是抱着"玩玩看"的态度。虽然昔日王者之风早已荡然无存,但厂商多少也给了FANS们一个交代,如《R-TYPE FINAL》、《宇宙巡航机5》、《真魂斗罗》、《雷电3》等等,许多FC MD上的旧作也通过合集或复刻版的形式



复活,虽然有多少玩家会去眷顾它们不得而知,但好歹也算是怀旧吧。

而STG的诸多旁支开始大行其道,其中尤以主视点射击类(FPS)和动作射击类为代表,比较知名的有《使命召唤》、《战火兄弟连》、《荣誉勋章》以及Xbox的杀手游戏《光环》。2D方面大多是之前的续作,原创作品不多。

这个时期STG游戏的特点是:

1. STG游戏已彻底退出主导地位。
2. 大量怀旧作品以续集或合集的形式再现。
3. 融合其他游戏要素的STG日益受人重视。
4. FPS等旁支的影响力日涨。

代表作:《宇宙巡航机5》、《真魂斗罗》、《斑鸠》。

小结: 传统STG的王者之风荡然无存,除了画面上有所加强外并无实质性的突破。FPS和动作射击类盛行。

二、射击游戏的结构

多姿多彩的STG

概括来说,STG就是以射击为主要攻击手段的一种游戏。俯视角2D射击为STG的始祖类型,在之后的发展道路上又吸收了其他类型游戏如ACT、FTG等的特点,形成了动作射击、主视点射击等旁支。目前常见的类型目前主要有:

1.传统射击(2D横卷轴/竖卷轴射击游戏)

表现形式:采用俯视角进行游戏,游戏画面一般从左到右或从下往上进行卷轴。

代表作:《沙罗曼蛇》、《19XX》

2.动作射击(带有动作成分的射击游戏,本文简称为A·STG)

表现形式:融合了动作游戏的一些要素如斩、翻滚等,视角一般可手动调节。

代表作:《瑞奇与叮当》;《火枪英雄》

3.主视点射击(这一类想必就不用多说了,缩写是FPS)

表现形式:模拟玩家的视点进行射击。

代表作:《毁灭战士》、《光环》

4.对战射击(以射击的方式进行对战,本文简称为F·STG)

表现形式:类似于A·STG,但融合了对战游戏中"胜负"的要素。

代表作:《旋光的轮舞》

其实这些所谓的旁支,在今天的影响力已经相当大,像《光环》这种游戏甚至可以左右主机的销量,故已完全从STG中独立成为新的游戏类型。至于《皇牌空战》这种类型的游戏,因为其模拟飞行的比重更多些,暂时不在这次的讨论范围之内。

爱游戏 爱STG

1.历史悠久的老大哥

射击游戏是所有现役电子游戏的开山鼻祖,在电



子游戏的初期，由于技术的不成熟及创意的缺乏，再加上制造成本和利润的问题使得游戏类型极度缺乏，绝大部分玩家的选择只有STG。久而久之，就在这批玩家的脑子里产生了先入为主概念，即使其他游戏再怎么吸引人对他们来说远远没有STG的吸引力大。

即使到了后来，STG也以其成本低，回报高，技术含量低，门槛低而成为了各厂商的入门之选，如Capcom、Konami、SNK早期都是射击游戏大厂。说得简单点，如果有吸引人的自机、敌机设计、精美的画面、巧妙的版面设计、或是独到的武器系统，那么这个STG就算是成功了。

2.爽快刺激的弄潮儿



其实爽快刺激才是STG能够独霸一时最主要的原因。射击游戏的目的性非常明确，就是"射！射！射！击破一切可以破坏的东西"。操作也非常简单，一个摇杆二个按键，一个键管子弹，另一个管炸弹或别的系统。

不同于其他类型的复杂操作，如对战格斗你若不会搓招几乎就是毫无胜算。而玩STG即使你从未摸过电子游戏，只需猛按射击键就可以将如蜂群般涌来的敌机瞬间灰飞烟灭，将建筑物破坏得体无完肤，打得BOSS落花流水。不管你是菜鸟还是高手，同样可以获得足够的乐趣。

而对高手来说，光靠简单的"射！射！射！"已经满足不了他们的欲望了，对他们而言，更需要的是"躲！躲！躲！"。比起以威猛的火力大批击落敌人的快感，他们更醉心于在枪林弹雨中来回穿梭的感觉，正应了《超时空要塞PLUS》中美纱最后对勇的理解："作为一名机师，他所追求的就是那份在生死之间擦肩而过的快感"。

3.成就感强的成功人士

成就感其实就是爽快刺激的延续，在白热化的酣战后将巨大顽固的BOSS一一击破，或是在窒息的弹幕中自由穿行与死神擦肩而过，化不可能为可能，在观众的阵阵惊叹和喝彩中作出高难度惊险动作，对玩家来说就是最高的荣誉、褒美和成就。

射击游戏的枝枝叶叶

1.己方角色

一般来说，空战STG己方角色以各式飞行器为最，



取材于现实的如《四国战机》中的F-16战隼、AV-8猎兔犬、A-10雷电、F-18大黄蜂等等均是驰骋疆场的世界名机。不过因为写实的原因故在造型上均无太大的变化。同样的还有《特殊部队》中的摩托车，《赤色要塞》中的吉普等等。取材于各种超现实SF（科学幻想）类的如《宇宙巡航机》、《雷鸟》、《R-TYPE》，此类飞行器设计时受限制较少，可以很好的发挥设计师的想象力。

除此之外，还有常见的如《魂斗罗》、《中华大仙》、《武装飞鸟》、《翼人》等作品的主角则以神话传说或原创人物为蓝本，这样的题材容易设计出一些有人气的角色，如《战国之刃》中的暴坊巫女。另外还比较特殊非人非机器的己方角色，如《亚生命战争》的主机是变异生物，《兵蜂》的主机是卡通化的蜜蜂等等，不是很常见。

2.敌方角色

敌方角色就更加丰富多彩了，不管天上飞的，地下跑的，水里游的，哪怕浑身不搭界的都可能成为你的敌人。除了早期某些特定故事背景的游戏如《19XX》之类外，大多数射击游戏里的敌方角色种类都不会遵守时空律的，任何种类的敌人都有可能出现在游戏里。

举个《魂斗罗》的例子说吧，开始几版的敌人都是像你一样的人类士兵，到了后面就有异形、外星人之类奇奇怪怪的敌人出现。把这点发挥到极致的可算是Konami的《Q版沙罗曼蛇》了，游戏中网罗了以往Konami游戏中的大部分角色，除了以往《沙罗曼蛇》中出现的经典角色外，更多和射击游戏八杆子打不到一块的角色也作为敌方粉墨登场，从愣头愣脑的摩艾君到《心跳回忆》中青春可人的美少女无所不包。

3.BOSS

BOSS设计可算是一个成功STG的重头戏，也是考验设计师综合能力的地方。小结了一下大致有以下几种形式：

巨大化：以某种杂兵为原型放大数倍，并大幅增强其火力，常用于中BOSS的设计

多样化：除了巨大化外，往往会增加各种匪夷所思的攻击方式，如跟踪光线，扩散光球，重型激光，体当攻击等等不一而足，下面会在武器设计中详谈。

合体：这也是常见的一种BOSS，本体为若干个中型BOSS，被击破后合体成某种巨大的机械或生物，同时火力增强，攻击方式改变。

变形/变身：目前最流行的方式，变形前的BOSS往往不堪一击，使玩家掉以轻心，一旦变形后立马翻脸不认账，什么狠就什么朝玩家身上招呼。

多段化：这种BOSS的能力一般不十分突出，但强在耐打，非要把各个部分彻底击破才算击败。

高速化：相对来说这种属于非常难缠的BOSS，通常体积不会很大，但速度奇快，很难击中。

4.人物

早期的STG是不注重人物设计的，直到后来《四国战机》和《战国之刃》的出现。这方面做得最好的非彩京莫属。不管是《战国之刃》中的性感巫女，还是《太阳表决》中冷酷的飞翼族剑士卡休昂，都给玩家留下了深刻印象。英雄不问出处，这些角色还会偶尔在别的游戏中客串一把，可见高人气的角色是多么的受欢迎。

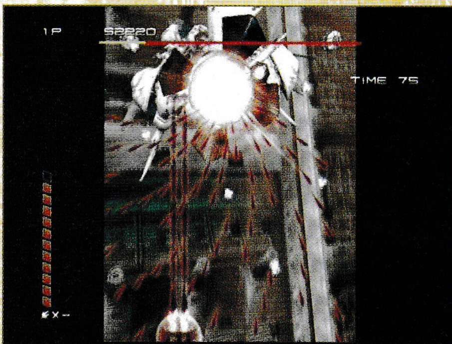
经典角色：

角色名	出自	机种
比利	魂斗罗	FC
暴坊巫女	战国之刃	ARC
一日司令	四国战机	ARC
卡休昂	太阳表决	ARC
一条辉	可曾记起爱	SS
盗贼团三人组	武装飞鸟	ARC



5.剧情

剧情相对其他类型的游戏来说并不很受重视。一般的也就在游戏开始时用几行文字一概而过，厚道点的插些动画，内容也比较老套，除了直接取材现实战争外就是和某某地球野心家或外来物种对抗。但也有例外，比如Treasure的《闪亮银枪》及《斑鸠》。《闪亮银枪》的剧情在网上已经有过很多次介绍，这里就不再详细描述了。《闪亮银枪》实质上是一个关于"轮回"和"宿命"的故事：在故事的开端，玩家驾驶着依据古代文明开发出来的新型战斗系统迎机未知敌人，在经过激烈的战斗后全人类灭亡，而主角与最终BOSS被抛到9000万年之前，随后发现了一个可怕的事实：对主角而言所谓的古代文明，其实正是他所驾驶的新型战斗系统！在经过9000万年后，新型战斗系统又被主角那个时代的未来人类发掘出来，而最终BOSS也随之复活，于是一个新的轮回又开始了……就这样永远在宿命中轮回着。到了续作《斑鸠》中，仍没有彻底脱出轮回的束缚，新的主角还在为宿命挣扎着。一直都有消息说，《闪亮银枪》的新作正在策划当中，期待能给我们更多的惊喜。



6.武器

武器是射击的基本，也是STG最多姿多彩的部分，最基本的武器有子弹、导弹、激光，其效果又可分为单发、连发、跟踪，种类繁多。一些题材较特殊的STG还有其独特的武器系统（如魔法）。STG武器分为"随吃随用"和"随时更换"二种，前一种只有通过游戏中固定出现的道具才能更换，后一种可储藏若干武器，在面对不同的战况随时更换使用。街机上的STG多为前者，家用机上的STG多为后者。

说到武器不可不提"副枪"，副枪指除主武器和爆弹外任何攻击手段，大致可以分为三种：1.副武器。一般以导弹、炸弹最多，形式分为为附着在机体上或与主武

器使用同一个炮口二种，常见的如《雷电》中的跟踪导弹、直线导弹。无需特别的操作方式，威力相对较弱，只起辅助作用；2.蓄力。这是彩京的射击游戏中常使用的一种设定，操作方式为按住发射键不放一段时间后松开，即可发出特殊的武器。有些蓄力攻击还附带特殊效果（如抵消敌方子弹），是对BOSS的利器；3.子机。应该说子机是副枪系统中最复杂的一部分。记忆中最早有子机概念的游戏是《宇宙巡航机》，而将子机的性能发挥到极致的非PS2版《宇宙巡航机5》莫属。与“副武器”不同，子机本身是完全无敌的，除了发射子弹外还可利用自身去撞击敌人，抵消部分敌人攻击，还可以攻击处在主炮攻击死角的敌人。但如何利用好子机就不是那么容易的事了。可以这么说，能否灵活利用好OPTION是区分《宇宙巡航机5》高手和菜鸟的分水岭。这个游戏中如果充分利用好OPTION，不仅可以一路过关斩将所向披靡，对BOSS甚至也可以瞬间秒杀。

拥有强大的火力是每个STG玩家的首要目标，没有火力的保证生存都成困难更不要提破关了。关于火力的升级系统一般可以通过纯粹的威力加强和不同火力的组合。火力升级的升级一般通过明显特殊标记的道具来实现，一般用大写字母“P”作标记，其次是一些会变换颜色的道具等等。还有要提出的是，在某些游戏中火力吃满后并不是永远保持在顶峰的，经过一段时间可能会减弱，如《四国战机》。

7.爆弹

爆弹又称“保险”，在STG中一般用来摧毁强硬的敌人或换得瞬间无敌的时间来保命，与其他武器不同的是，爆弹虽然威力极大而且可以瞬间无敌，但是可持有数量往往只有个位数，补充又很困难，不到紧急关头不得滥用。形式一般有：

- **满屏或极大范围的爆炸**
- **相当于自身数倍宽度的光线或火焰**
- **类似黑洞的物体，吸取自身外的任何物体。**
- **无数巨大的导弹或炸弹覆盖大部分屏幕**
- **进行全屏扫击的光线**
- **无攻击力，但可以获得某种特殊效果，如：若干无敌时间；停止敌机的一切活动等**

除此之外，还有很多就不详举了。

8.记分

分数对高手来说比命还重要。目前的加分方式有如下几种：击破加分。最普通的方式，击破不同的敌人或不同的部位获得不同的分数；连击加分。在一定时间内连续击破敌机就会有额外的加分；翻倍加分。同上，击破首架基础分乘以一百，0.5秒内击破第二架基础分乘以二百，以此类推；道具加分。击破敌机后掉落可以加分的物体如钱、金块等；残弹／机加分。过关后统计剩余时间、自机和爆弹的数量，给予一定的加分鼓励；满火力加分。在火力达到饱和状态后再吃加火力道具就会转换成相应分数。

这里要特别指出的是，某些游戏对击破的顺序有特殊要求，按击破顺序不同加的分数也是不同的，还有对道具的加分并不是一成不变的，可能随着道具的状态变化而有所不同。

三、经典作品简析

早期经典

B计划

该作品的特色就在于丰富的副武器选择，在每个版面开始时就有多种性能各异的副武器可供选择。玩家失去副武器后可以得到短时间回避敌方攻击的功能，如果有机会重新得到副武器补充则还有翻身的机会。

眼镜蛇密令

FC时代比较另类的射击游戏，操作一架直升机从左到右横卷轴的方向运动，除了消灭敌机外，还需要执行各种各样的任务（以潜入地方基地营救人质最常见）。对地形十分敏感，只要撞上背景中的建筑就会立刻仆街，对玩家的操控能力有一定要求。自机有耐久度设定，可以挨3～5发普通子弹的攻击，但碰上导弹一击毙命。

疾风魔法大作战

从表面上看与普通射击游戏无甚区别，但是该游戏是没有残机设定的，无论你死多少次都不会GAME OVER。这款游戏的版面设定为有时间限制的各类赛场，玩家只有在消灭敌人的同时在限定时间内取得名次才能进入下个版面，否则就会GAME OVER。

Q版沙罗曼蛇

作为一款射击游戏来说并没有太出彩的地方，这系列的游戏之所以有名就是它融合了Konami公司的大部分游戏角色玩了把明星大串联，再加上搞笑的角色动作和真人语音的现场解说，使得很多不玩射击游戏的人也忍不住爽上一把。

火枪英雄

MD上的名作，最大的特点就是融合了动作游戏的部分要素如铲腿、摔投，武器系统采用了以若干基础武器合成新武器的升级方式，另外该游戏的几个版面设计也颇有特色，如末版的舞台是主角的显示是位于敌方BOSS的监视器中，赌城一关角色必须按照掷出色子的数字前进到相应版面。这些都给玩家留下了很深的印象。

双鹰

此款游戏最大的特点就是引入了格斗游戏中“搓招”的概念，它的各种武器都是通过方向和按键的配合而发出的。

合金弹头

SNK公司的代表作，游戏画面精致华丽，游戏角色滑稽可爱令人忍俊不禁，深受玩家的喜爱。

可曾记得爱

这里指SS上的作品《超时空要塞 可曾记得爱》。它是改编自高人气动漫的作品，忠实再现了VALKYIE战机在动画中的各种动作，最后一话全程在林明美那首《可曾记得爱》中发起总攻的画面不知感动了多少第一次见识到次时代的玩家。

后起之秀

斑鸠

被很多人称作“神作”的射击游戏，精髓在于敌我双方的属性设计，本游戏中不论敌我的攻击都有黑白2种属性，当属性相同时攻击无效，只有属性相斥才能造成伤害。自机可以随时改变属性且有瞬间无敌时间，如何根据战况变换属性是这个游戏的最大乐趣。

旋光的轮舞

世嘉新开发的对战射击作品，采用了俯视角一对一的设定，各式必杀（武器）均通过指令实现，在变身时有大魄力的动画。目前已登陆X360。

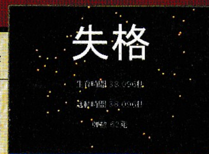
GIGAWING

超高位的分数显示是该系列的最大特色，以往的百万分、千万分在其面前不值一提，其计分单位用的是天文学才会用到的“垓”（21位数）！除此之外本作还采用了STG上少见的系统——攻击反射系统。

焰

Taito的人气街机STG游戏，最大的特征便是独特的“拔刀系统”。拔刀攻击不仅能攻击敌人，还可以将敌人的子弹反弹并攻击敌方，也可以消除“弹幕”，同时具备攻击和防守双重功效。

另类作品



是男人就撑过30秒

与其说是射击游戏不如说是躲避游戏，说它是射击游戏是因为画面中确实除了子弹就是子弹，说它不是射击游戏是因为完全不能攻击。但其受欢迎的程度就绝对不用怀疑的。



四、结束语

STG虽然日趋式微，但是从它分出的诸多旁支如今正是如日中天，这点足以令人大感欣慰。未来传统STG的路要怎么走，我想大概有以下4个方面：

多类型融合：典型的如水口哲也的《REZ》，巧妙融合了射击与音乐与一体，将来也可能出现融合RPG、SLG要素的STG游戏。

对战射击：虽然现在人气还不是很足，也存在各式各样的问题如游戏节奏等等，相信随着进一步改善会有更佳的表现。

网络强化：随着网络条件的改善，很多昔日无法尝试的设想都可以逐步实现，或许下一代主机上就会有《皇牌空战online》、《沙罗曼蛇online》。

画面强化：在没有更好创意来突破的时候，新瓶装旧酒也不失为一种好办法。当然不是说这种方法比较投机，毕竟酒不香瓶子再灵也没人买账。

随着PS3，XBOX360，的逐步发售，将来STG会有什么样的地位和怎样的进化，是否能重新开辟黄金时代，我们还是让时间来证明吧。

X档案
——天外来客事件本

■ 玛娜

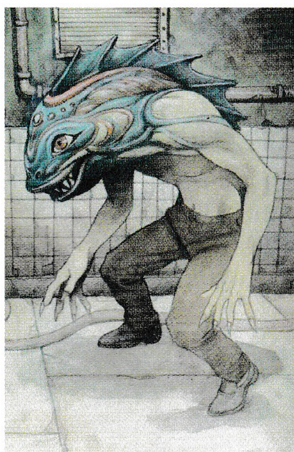
在这个机密事件本公布之前，首先需要的是就资料来源中所记录的各种密码与暗号作一个简单的讲解，以方便大家阅读查找。请注意，以下我们所提到的一切文献资料，均有迹可查，谨供对此有兴趣的读者使用。

最后，任何看到这篇文章的读者请镇定，地球已经被天外来客侵占啦！

A：动画　C：漫画　G：游戏　N：小说　M：电影

注：没骗你们，这份讲解确实很简单。

它们来自哪里？



首先我们要解决的是，这些充满了秘密和阴谋的天外来客们，究竟来自何方。至于为什么前来地球，抱持着怎样的目的，接下来的目的地将是什么还都是后话。在这里，鼎鼎有名的西门吹雪和叶孤城紫禁一战为我们提供了极好的理论依据：月圆之夜，紫禁之巅，一剑西来，天外飞仙。连这两个地球人士都能被后人形容为天外飞仙，可想而之这天外的概念必定极其庞大，从地理位置到抽象概念，统统可以包含在内。

现在，在地球上有数百种天外来客往来生活，只有地球人没有察觉到。——『Level E』

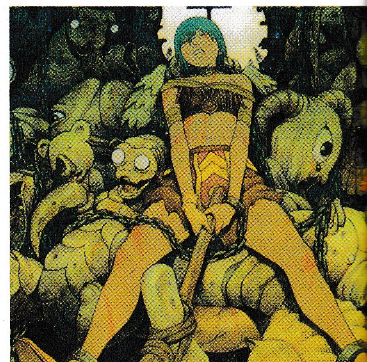
来源一　外星生物

毫无疑问，首先最大的客源自然是来自外星生物，浩瀚宇宙，生物无数，不管是人类愈发重视的宇宙探索，还是外星生物自己出于爱好或各种原因，外星生物无疑都是其中极大的一个群体。著名的美国电视剧《X档案》就揭示了大量外星生物前来地球所造成的神秘事件，从奇怪的麦田图形到第三类接触应有尽有，关于外星人的每一个边每一个角都是所要探讨的主题，从这份档案中，我们大可以窥见外星人在地球上所造成的巨大影响。（在此也要感谢《X档案》，它慷慨地将剧名借给了本文）

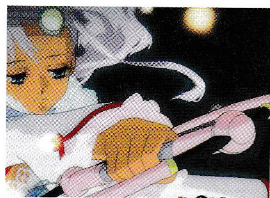
不过非常可惜的是，为外星人的存在提供假想理论依据的这些资料中，很显然都犯下了一个致命的错误：有一个外星人，那就所有神秘事件都是外星人的错了！所以大到飞机失踪，小到母牛集体病死，统统都是外星人干的，这一个论点很显然难以被我们所承认。

另一个犯下这个大错的还有台湾著名的“外星人存在论”论点支持者，倪匡先生——当然倪匡先生更喜欢别人称呼他为卫斯理，就差管夫人叫白素了——总之他在自己的百来部作品中，大力宣扬外星人的存在，不仅存在，而且自己还常常见到，常常是一个什么概念呢？大约一个星期就能见上一两次吧。到了倪匡先生这一步，进高楼大厦能遇到外星人，交个朋友是外星人，找到个古董也跟外星人有千丝万缕的关系，平日里还老是有各种各样遇上外星人的人前来拜访，委托他帮这帮那，时间久了，当真是杯弓蛇影，见到什么都觉得是外星人了。

要知道，除了外星人，在这个广阔又狭小的地球上，还存在其他各种奇怪的生物，也许你曾与它擦肩而过，也许它就是那个总喜欢一个人孤零零的同学，但是没有人会告诉你事实。



来源二 异世界来客



利德是一个大大咧咧的乡村少年，发生这件怪事的时候他只是和平常一样前往山顶的瞭望塔，但是一个古怪的飞行器却突然从空中掉落，好奇的他前往坠落地后，在飞行器中却发现了一个年轻的女孩。在谈起这件事的时候，这个稚气未脱的少年一直在强调这件事的不可思议。"她是从天空中的逆世界塞利斯提亚来的，她的目的是为了阻止两个世界的相撞。"

——《逆世界的来访者》（G/《永恒传说》）

编号：档案 1024-s 性质：公开 危险度：S

从天而降的外来者，除了来自宇宙的智慧生物，还有各种奇怪世界的来客，虽然几乎在所有情况下这些访客都不被人们所承认。魔界、冥界、物质界、神界、逆世界甚至于未来的平行世界……

这些异世界来客的共同特征基本上来说就是：他们的出现基本不可能会是单纯的观光旅游，而是多少有各种各样的目的性，至于这个部分，让我们放在后面进行论述。

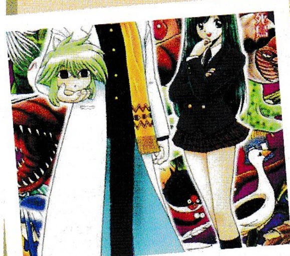
如上所述的事件在茫茫的历史长河中绝不仅仅是凤毛麟角，一度被全世界所熟识的尼斯河水怪虽然至今事实真相仍然扑朔迷离，但也似乎在为人们展现一个之前从未注意过的世界。当然，更多的生物往往为了保护自己而抗拒太过嚣张，在地球上生活，它们有自己的一套方法。

编号：档案 3481-x 性质：绝密 危险度：未知

"你们知道什么叫做拟态吗？"这是在和一个未确认生物专家外堂交流的时候，作为开场白的一句话。"或许在这里我们应该先来说说什么叫做未确认生物。"这个看上去很年轻的专家如此说着："所谓的未确认生物，其实也是地地道道的地球原住民，由远古生物进化而来，占了世界生物总量98%之多，出于各种为了保护自己的原因，它们长期利用拟态生活在地球各处，只是通常的地球人无法看出这层伪装而已。"为了证明这番话，他用一块石头丢中一只停在墙头的乌鸦，乌鸦突然分散成很多块飞散开来，原来这只乌鸦竟是无数只奇怪的蝴蝶拼凑起来的拟态！

——《千奇百怪的未确认生物世界》（C/《未确认少年外堂》）





来源三 未确认生物

虽然大部分的天外来客都是从很远，很远的地方千里迢迢来到我们面前，但是仍然有很大一部分是地球的本土产物，只是这些本土原产物几乎从来都没有得到人们的重视，而被归咎在外星生物或是超自然现象中，这种完全彻底的视而不见，绝对是让本土生物非常没有自尊的事。

编号：档案 3579-x 性质：公开 危险度：A

xx年xx月xx日，日本近海处多达数百人目睹离奇事件，一群会行走在陆地上的鱼由海中突然涌出，分散到陆地上来。据生活在海边的由子（女）所说，当时她正在附近的渔船上清洁，突然听到不远处传来一阵惊叫声，而此时，距海边约200米的海滩上已经爬满了这种奇怪的鱼类，并以惊人的速度向陆地上蔓延。

更让她害怕的是，这些鱼类竟对周围的人类有很大的杀伤力，只有当时仍在渔船的上的由子侥幸逃过一劫。究竟是谁在主使这件事？他有什么目的？

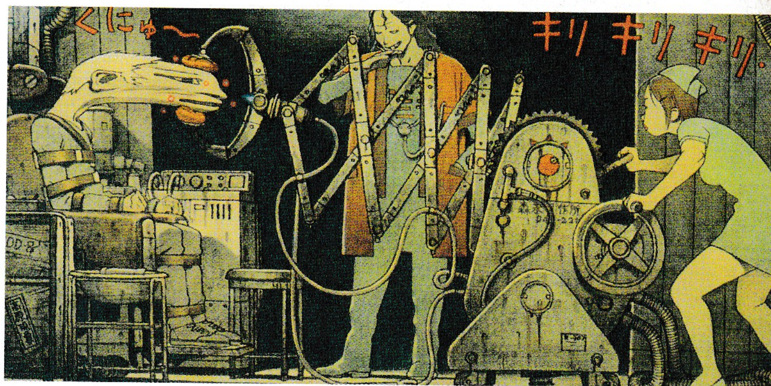


——《现场直击，会走路的杀人鱼第一时间报道》（C/《鱼》）

为了在地球上安全地生活下去，不引来更多危险的关注，未确认生物往往都会采取各种方法让自己显得"更加正常"一些，正常到足以骗过几乎所有人的注意。

现在，在地球上有数百种天外来客在往来生活，只有地球人没有察觉到。

而这篇资料的目的仅仅是，让你们稍稍对它们有一些了解而已。



它们要做什么？



千里迢迢来到我们身边的这些天外来客，它们的目的到底是什么？探亲访友，旅游纪念，寻找伴侣，闲得发慌……据X局一份调查表明，多达70%的天外来客坦言，自己之所以来到地球，完全没有什么特别目的。另24%的调查数据表明，可以称得上是有事的这些事，也都没什么值得一提。数量惊人的天外来客中，只有区区6%左右出于各种自身或其他的原因来到我们身边。

而这6%到底抱有怎样的目的？

喜欢棒球所以留在地球上的好斗的外星人，来地球寻找配偶的外星女王蜂，梦想是攒钱环游宇宙于是来地球当女老师的杀手。宇宙全是这么无聊的人吗？

——『Level E』

目的一 暂时停留

可以预见到的是，地球并没有想像中那么吸引外来人口——这和我们一贯宣传的不同，但却是个事实——虽然有很多不能用常理解释的来客很喜欢来到地球作客，譬如说调查调查人口情况、测试一下平均智商、研究研究科技发展、观察观察艺术文化……但是相信我，它们一点儿也不想在这个地方常驻下来。除了那些自己家不幸被毁了的倒霉蛋、闲得发慌到处寻找新体验的流浪汉、或者由于种种原因不得不定居在此的可怜人儿之外，其他人还是非常想尽快回到自己可爱的家园去的——除非，他们遭遇了一场可怜的意外事故。

编号：档案 5860-x 性质：公开 危险度：H

目前已经年逾30的艾略特曾经是家喻户晓的超级明星，他在童年时期与一个E·T（即外星人）相处了一段时间，并建立起了深厚的友情，甚至可以相互交流。这个事件在当时轰动一时，受到了各阶层的广泛关注，这也是地球上为数不多真正确认了外星人存在的事件之一。而这次事件中的外星人之所以会出现在地球上，起初是出于在地球上采集植物样本的需要，由于某些意外，飞船丢下了它离开，这个可怜的植物样本采集家不得不被迫在地球的一个普通家庭生活了相当长的一段时间。当然，现在它已经幸运地离开了地球。

"我这一生或许再也见不到它了。"艾略特如此说道，我们甚至可以感觉到他的伤感。



——《25年后艾略特谈第一起E·T事件》(M/《E·T》)

定居在地球上葱星人一家日前遭到了一场突如其来的意外，一群穿着黑色紧身战斗服的年轻人，先是残忍地谋杀了独自一人留在家中看家的孩子，随后又将惨遭失子之痛的父亲群殴至死。据目击者声称，这群年轻人大约在18～25岁之间，拥有与地球科技不符的强力武器，而且他们似乎十分清楚来自葱星的一家人不属于地球，不排除这是星际种族矛盾激化的一个开端。

到目前为止，这群目的不明的年轻人还在对定居地球的外星人痛下毒手，田中星人、哼哈星人、小个子星人等陆续受害，这群年轻人到底在为谁卖命？为什么要对地球上的外星人展开屠戮？什么时候才会停止这场目的不明的杀戮？我们只能等待进一步的解释，希望这不会是一场星球战争的导火索。

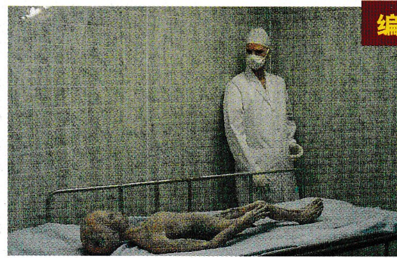
——《外星人连续被杀案》(C/《杀戮都市》)

编号：档案 2634-I 性质：绝密 危险度：S



因为意外事故不得不在地球落脚的外星人是一个很悲惨的群体，纵使地球的自然环境可以让他们正常生存而没有产生任何不适，但是这样一个完全陌生的星球中，充斥着因落后和无法沟通而带来的危险。大批的外星来客因为各种原因成为了星球之间隔阂的牺牲品，被迫因毫无意义的误会和错误失去自己的生命，像E·T（姑且让我们这样称呼它）一样好运的异星客人并不多。可以说，大批从飞船上刚下来甚至还没缓过神的外星人，连脚底板都没暖热就永远地告别了自己的同伴们。

编号：档案 6527-x 性质：绝密 危险度：A



注："《豚鼠》系列"是日本拍摄的一套实验性电影，由于影片太过真实血腥一度被怀疑为真实拍摄，并遭到FBI的调查。

1995年，一部关于1947年美国军方解剖"外星人"尸体的黑白纪录片在全球播出后，引起了巨大的轰动，不过这部纪录片在很久之后被证明是场骗局，那个躺在解剖台上的可怜外星人其实是一个塞满羊脑、鸡肠和各种肉类的橡胶模型。此后，类似的纪录片时常出现，就像知名的"《豚鼠》系列"一样，我们压根分不清它的画面和内容到底是真还是假。

——《骗局之后的骗局》(M/《解剖外星人》)

你觉得来到地球的客人是安全的么？不，他们只比将一个不会游戏的小孩丢进长江中稍微安全一点而已，尤其是单身的外星来客，或者说，单身的、爱好和平、身体虚弱的外来客人。在这里，我们需要提供一些建议给这些因为意外事故而被迫暂时停留在地球上的人们，毕竟星际纠纷是所有人都不希望发生的。

给所有因为特殊原因不得不在地球暂时无照停留的天外来客的一点建议（修订版4.30）

建议1：永远不要引人注目，即便您认为自己的伪装已经十分完善，但还是会有各种突发事件导致您的真实身分不幸曝光。小心门外有人，小心被各种奇怪的液体浇中，小心各种会让自己显得和其他人类不同的事情发生。

建议2：不管宣传词说了什么天花乱坠的台词，请牢牢记住，人类很排外，在对自己不清楚的事物上更加排外。

建议3：遇到困境的时候，靠自己比靠别人管用，如果一定要寻得他人的帮助，请选择孩子而不是成人，孩子们也许会在和同学朋友的交谈中不小心泄露你的身分，但是至少不用担心立刻就被举报到地外生物统筹管理局。

建议4：不管您有什么伟大的不同于人类的能力，不要使用它。

建议5：最后，请第一时间内离开地球，切记。

新闻摘抄：你不知道的秘密

宇宙人研究所

知名的D3P公司有一个下属集团SIMPLE2000，该集团名义上以出产"The"打头的廉价系列产品为主，事实上却在进行各种跨越行业的机密研究，宇宙人交流所就是其中一个重要的秘密机构。

该交流所建造在地下约数百公里深处，其目的就是对捕获的外星人进行各种生态上的研究，通过对宇宙人饮食、智能、技能等进行测试，从而解读该宇宙人使用的语言。是宇宙人大举侵略？还是只有宇宙人才知道的史前灾难？一切都通过这些研究揭晓出来，该研究所确实为有效控制各种事态发展起到了重要作用，但是在这个研究所中，仍然充溢着大量无辜的、爱好和平的、甚至懵懂不知的宇宙人们。

——《揭秘地下宇宙人交流所》(G/《跟宇宙人交流》)

对天外来客有莫名吸引力的奇妙高中女生？

这个让人惊讶的女高中生目前正在日本的一所普通高中就读，据认识她的朋友声称，该少女（凉宫春日）很小的时候开始就已经对天外来客产生了莫大的兴趣，一度发言道："我对普通人类没有兴趣。你们之中要是有外星人、未来人、异世界来的人、超能力者，就尽管来找我吧！"并且组织建立了一个私人团体SOS团，其宗旨为"找出外星人，未来人，以及超能力者，然后和他们一起玩"。

而这个高中女生确实对各种生物有难以用科学常理解释的吸引力，据调查表明，该少女身边出现的各种非人类数量已经远远超过正常密度700个百分点，而且还在逐日上涨中……希望这一事实可以引起相关部门的注意。

——《对凉宫春日的调查报告》(A/《凉宫春日的忧郁》)

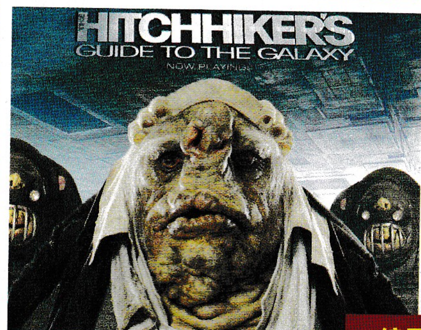




目的二 爱的定居

虽然地球是如此不适合天外来客生活的一个地方，但是在这个地方停留定居的生物还是越来越多了，大概是它们认为这个可爱地方的房价实在是太便宜，空气环境太适合居住了。不管这些不请自来的客人怎么想，我们还是要把握住自己的定位：欢迎任何爱好和平的生物，抵抗一切妄想破坏的敌人，至于那些不知道出于什么原因喜欢在地球上定居下来的生物们，只要不偷不抢，随便他们好了。

在各种前来地球定居的原因中，还有很大一部份原因来得比较匪夷所思，因为它们看起来完全不像是一个"定居的前提条件"，而像是诸如"毁灭一个星球的前提条件"、"让人类陷入恐慌的前提条件"、"反正绝对不是什么好事的前提条件"等等……但是之后的发展就像是一部电影，刚展开了一个恐怖片的开头，突然中间变成肥皂剧和励志片，不是垃圾就是大师之作。





编号：档案 7662-c 性质：绝密 危险度：H

福特·长官是一个称职的星际漫游者，至少在来到地球之前，他一直十分称职地在各种星际航线中辗转，搭上各种便车穿梭于银河系。而这已经是他来到地球的第15个地球年了，在这15个地球年之间，福特·长官一直尽职地扮演着自己给自己分配的那个角色——一个找不到工作的失业小演员，不得不承认，在这一点上他还是颇为成功的。

起先来到地球，福特·长官是为了给银河系中最伟大的《银河系漫游指南》作一些小小的贡献，譬如说在其中添加进关于地球的介绍，但是在他到达地球之后，却发现自己居然无法找到任何一个UFO搭便车回到向往的宇宙中去。

"15年足以使任何一个人困在任何地方，尤其又是地球这种枯燥得令人难以置信的星球。"

这个星际漫游者毫不客气地评论地球，在他的眼中看来，宇宙真正美好的地方究竟在哪里呢？

——《福特·长官，一个孤独的星际迷途者》(N/《银河系漫游指南》)

据悉，伽玛星云第58惑星"K隆星"长期以来一直对地球存有野心，并于不久之前派遣了5人先头部队前往地球进行调查，这5个侦察兵在地球上已经潜伏了很久，目前还没有进一步的动静，为了避免打草惊蛇，我方一直在严密观察它们的行动，一定会在敌人行动之前彻底粉碎破坏其阴谋。

补充：这5名侦察兵目前潜伏的地点是一所普通民宅，就我方长期的观察表明，敌人的行动非常诡异，每天都装作若无其事地玩手办游戏，看漫画电视，还和该家庭的孩子相处十分融洽，就像是在过普通的家庭生活一样。以现在的情况来看，我们担心的问题是敌人已经发现了我方的监视，为了扰乱视线和麻痹我方而采取了以上行动。总之，目前完全无法预料它们接下来的动作到底会是什么。

——《K隆星人观察报告》(C/《Keroro军曹》)



编号：档案 6561-c 性质：绝密 危险度：G

我们并非当真对福特·长官心目中真正美好的地方充满憧憬，但是至少这个曾经的旅行者为我们解答了一个疑问：停留在地球上定居的生物们也许并非都如我们所想是因为真心喜爱这个环境而如此选择，或许它们只是因为各种原因无法离开地球，不可否认，在地球上作一次星际旅游要耗费超乎想像的精力，而且还未必能够实现。

话说回来，福特·长官至少还不是遭遇最让人黯然神伤的，至少他通过自己的判断选择了将地球作为一个目的地，一切行动完全自觉自愿。某些在童年，甚至是还不懂事的婴儿时期就被一个飞船运到地球来的天外来客们，它们甚至从来不知道自己的真正故乡。在日常的生活上，他们往往会与周围的人类有着这样那样的不同之处，外观、行为、能力、想法等等，这一切都成为了噩梦的根源。譬如说变成被嘲笑欺负的对象；被实验组织发现用以进行研究；被抱着各种目的的人类利用来做各种事情；甚至你们会在马戏团或者电视上见到各种看起来畸形的"人类"，不用怀疑，这些都是它们，这些从小就失去监护人的客人显然并不能快乐地融入到人类中来。

相比起来，下面我们这份档案中的来访者可以说是其中的特例了。



编号：档案 1662-x 性质：公开 危险度：B

如果不是这位名叫卡卡罗特的年轻人，目前就我们所知，地球已经不知道被毁灭伤害过多少次了。

名叫卡卡罗特的这位年轻人就是近年来曝光率很高的异星婴儿中的一名，来自赛亚人星球的他从小就乘坐着飞行器来到了地球，之后被当地的一个老人收养，虽然赛亚人天生长了一条长长的尾巴，但是长久以来，人们都认为这不过是单纯的返祖现象。在监护者的保护下，卡卡罗特的童年可以说是无忧无虑的，在他的心目中，不管是知道了自己的身世还是不知道，自己作为地球人类的身分是不会改变的。

——《救世主卡卡罗特·孙悟空》(C/《龙珠》)

注：此为由灵界得到的绝密文件

十多年前逃脱了追捕进入人间界的危险罪犯妖狐现在的下落已经确认了，自从逃离了追捕之后，该犯附生到一个人类婴儿身上，化名南野秀一，由于一直没有使用过灵力，所以行踪至今才被我们所发现。

但是经过确认之后，发现该犯目前已经融入到正常人类的生活中，至今没有什么异常举动出现，大概是因为长期的人类家庭生活所致。

由于通缉期已过等各种原因，对于该犯人的缉拿行动暂时进入了停滞中，希望得到上级的进一步指示。

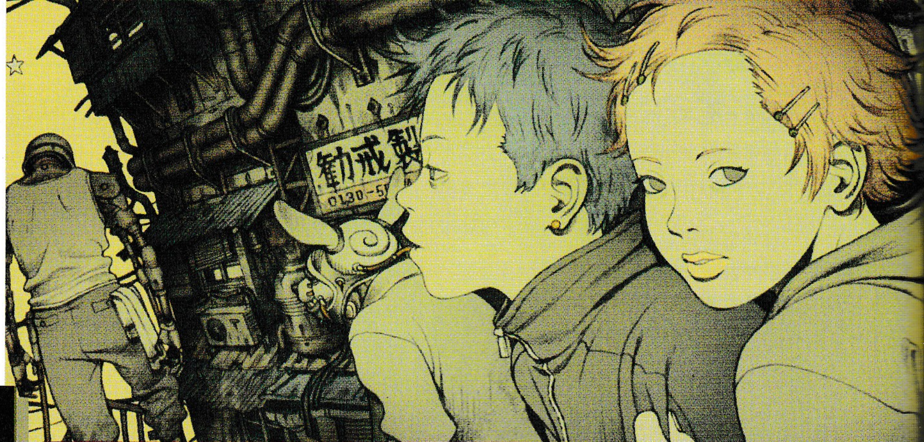
——《调查员K902关于妖狐的调查报告》(C/《幽游白书》)

编号：档案 7728-s 性质：绝密 危险度：未知



我们还是要提出一个十分俗套、老土、OUT、难以接受的概念，但是这个概念经过长久的时间已经证明了其可行性和权威性，这个概念就是——以爱感化，以爱接纳。事实证明，从小接受了爱的沐浴而成长起来的异族，长大之后也多半拥有健全、仁爱的心，对全人类乃至整个地球充满了归宿感。而从小在缺乏教育的环境中成长起来的异族，犯罪率则大大增加。

没有不能用爱进行感化的对象，让我们将这句话作为一个基本口号，尽力贯彻下去。



给所有人类公民的一封公开信草案——请传递给任何您所认识的、还没有阅读过这份公开信的人类（该信件预定于2200年第一次公布）

各位拥有“地球人类身分证明”的人类公民们：

你们好！

众所周知，如今我们所生活的这个世界，已经渐渐向宇宙化、星际化、（异）世界化迈进，你们的生活中现在已经出现了各种非人类的居民或游客，以后还会有更多的朋友加入到我们的星球中来，在这里，我谨代表异族事务管理办公室向各位合法的地球人类公民提出以下几点规定。

1.不得以任何理由拒绝在服务性场所中为他族公民进行服务。

2.严禁以任何形式对他族公民及游客的合法权利进行侵害，合法权利包括人身安全、话语权（如果双方语言可以交流）、居住权、停留权等一系列权利，具体规章将在之后颁布的法律公文中注明，请所有人类公民遵守。

3.严禁利用他族公民及游客的特殊能力进行不正当行为，不正当行为包括利用读心术窃取考试内容；利用透视眼对女性进行性骚扰；利用变化术伪造货币等等，具体规章也将在之后颁布的法律公文中注明。

4.异族间的婚姻需要提前两年向异族事务管理办公室提交申请，我们将会为您安排身体与生态上的各种检查，以确定你们的婚姻是否可行。

5.最后，请关心爱护你们身边的他族公民。

新闻摘抄：关于寄居在地球的其他生物们的另一层面观察

和寄生兽一同出现的年轻人

如果没有记错的话，那个古怪的年轻人叫做泉新一，他第一次和我提到寄生兽的概念时大约是3个月前，那时我个人对这种说法完全不以为然，觉得只不过是个爱出风头的年轻人想炒作自己而已。不过在现在看来，当初他所说的怪事，已经到了不能不信的地步了。

据说那些现在突然出现的寄生兽是从外星来到地球的，它们拥有自己的独立意识，外形呈一条银白色的虫形，它们通过侵入人类体内，控制人类脑部活动来扩张繁衍，妄图毁灭整个人类社会，而它们的食粮就是人类。

这些寄生兽是十分危险的物种，它们拥有极高的团结力和智慧，不过在泉新一的描述中，他本人的手臂中也寄生了一条寄生兽，但是这个寄生兽并没有侵占他的思想，反倒决定站在人类一方，和自己的同伴对抗。

不过可惜的是，现在无法通过任何联系方式找到泉新一。

——《河明均回忆录，寄生兽篇》（C/《寄生兽》）

你的家里，是否也隐藏着天外来访者？

居住在东京的沙也加女士近期突然向电视台和众多媒体发表了一个惊人的言论：在她的家里居住着很多宇宙人。

这些宇宙人隐藏在家里的各个角落，伪装成各种模样，如果不仔细细心地寻找，很难将它们与家里的家具、地板甚至是任何一样日常生活中随时都会出现的平常物品区分开来，而她之所以会发现这些外星人，沙也加女士并未正面回答。同时，她还声称这些宇宙人绝对不仅仅只存在于一家一户中，而是扩张到了所有人的家庭。当然，这些宇宙人对于人类来说是完全无害的生物，但是不管怎么说，家里还寄居了这样一群不知道是什么的生物，毕竟不是什么让人安心的事儿。不过这一说法并未得到太大的重视，终究不了了之。

——《无处不在的宇宙人们》（G/由于时间漫长，该文献的名字已不可考，若是不巧看到本文的你正巧有所了解，欢迎来信补充）

目的三　战争与侵略

上面的种种叙述也许会对你产生一定程度上的误导，你会开始认为人类都是凶残无知的迫害者，而天外来客们才是可怜悲哀的受害者，人类不仅无情排斥在地球长大的异族婴儿，还无耻残害因为意外而来到地球的和平人士，动不动就把不明生物弄去实验室一顿研究，研究完了得意哈哈哈一通大笑，声称：“我又为地球找到了一研究样本！我们的研究日见成果！”于是地球变成了一个可怕的魔窟，人类因为各种技术上原因定居在自己的地盘上，而宇宙各地的和平爱好者则因为种种原因不断前来地球，最终都倒在地球人民的摧花辣手之下。

没错，比较起来在地球白白丢掉性命的异族们，生还并幸福快乐生存下去的异族数量可谓少之又少。

不过你们也知道，天外来客不都是手无缚鸡之力的白痴，不管在什么时期，什么时候，抱着侵略和掠夺目的而来的异族当然都是有的，它们所占的百分比微乎其微，但是无疑却是最被广泛知晓的一群。大多数人一提起天外来客就会想到这些侵略和战争，如果你也是其中的一员，那么毫无疑问，你已经默默接受很久他人的信息洗脑了。



这次侵略的源头发源自美国新泽西的一个乡村小镇，居住在这里的镇民们成为了这起外星人入侵地球事件的第一目击者。当时，平坦的路面突然被隐藏在其下的侵略者破坏，已经酝酿多年的一场侵略之战终于爆发，巨大的侵略者们来自于火星，它们比我们更为发达，状似章鱼，体大无比，它们的武器能发射出热线和黑烟，将城市化为废墟，迅速占据了几乎大半个美国，并开始向其他地区扩展。

雷·费瑞尔（男）是这场战争的幸存者之一，他曾经是一个码头工人，每天游手好闲，缺乏必要的责任感，但是经过了这场战争之后，这个健壮的男子似乎产生了很大的变化。

“那天天空突然阴云密布，几道闪电老是击中街道，就像有什么怪事要发生的先兆。”直到今天，回忆起那个可怕的时刻，雷·费瑞尔仍然无法从它的影响中镇静下来，我们衷心希望他可以尽快忘记这些事情，重新回到平静的生活中去。

——《访火星人入侵事件幸存者》（M/《世界大战》）

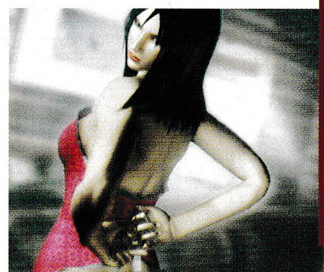
编号：档案6928—x　性质：公开　危险度：S

在美国密西根接连发生的这几起意外事件毫无疑问已经深深地震撼了民众们。

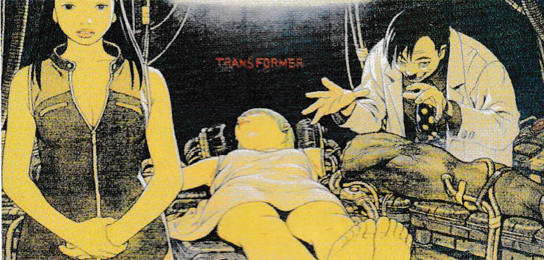
接连而来突然出现的尸体，死状极其惨烈，完全不像出于人类所为，加上因调查这起事件几个女主持人相继失踪受害，在没有任何凶器留下的现场中也完全找不到任何蛛丝马迹，我们完全可以作出这样一个大胆的推断：这是出于某种难以想像的力量所为。

虽然我们现在还没有真正证实，但是这块地方已经被怪物的力量严重威胁了。

——《马根·比尔的日记》（G/《密西根》）



编号：档案7201—I　性质：绝密　危险度：A



人类对于这些侵略其实来得非常后知后觉，没有摆在眼前的事物宁愿选择认为这仅仅只是一个错觉，在人类的脑海中，有种很特别的思维方式：没有发生什么明显问题的时候所有一切都不是问题，一旦出现什么威胁则风吹草动皆有危险。所以有预谋、有计划的侵略行动往往对我们来说非常可怕，特别是在对方进行了一定计划并将自己的行踪隐藏起来之后，站在明处的人类就简直已经无计可施了。

在下面，我将要给大家看一些比一大群外星人浩浩荡荡大张旗鼓乘着飞船来到地球企图征服人类要隐秘的多的阴谋，它们往往开始于我们的内部，随着时间一点点慢慢扩大，如果不是因为某些原因，这些事实本来压根不会被公布出来，而是一直这样被隐藏下去，直到你在某一天突然发现周围的朋友都已经不是自己所认识的那个人了。

不管怎么说，这可比那些来自异世界的怪胎们傻乎乎地认为几个人就能征服世界要现实可怕的多了。

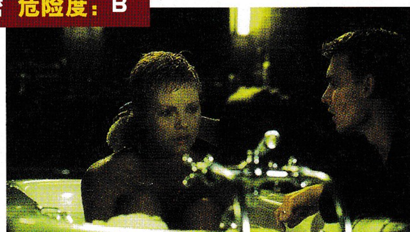
编号：档案 10092–s 性质：绝密 危险度：B

"我能感觉到他自从回来之后就变了一个人。"

朱莉安和丈夫史宾森是一对非常美满的夫妻，朱莉安是教师，史宾森则是一名宇航员，他们居住在一间豪华公寓中，没有孩子，一切看起来都让其他人羡慕不已，但是这一切在史宾森的最后一次升空后全部改变了。一场悲剧始料不及地在短短两分钟之内发生，惟一能成功地返回地面的只有仍处在昏迷状态的史宾森。总统、全国人民以及他所有的朋友都庆祝他能跨过鬼门关平安回来。但对于熟知丈夫一切的妻子朱莉安来说，自从丈夫返回地球之后，就已经隐隐察觉到了他的不寻常。

她无法向自己的朋友和亲人提起自己的担忧，但是随着肚子中的孩子一天天长大，怀疑和恐怖几乎已经吞噬了朱莉安。

"我甚至不知道肚子里的孩子到底是什么东西。"





——《汉尼拔心理诊疗所－关于特殊病例朱莉安的谈话》(M/《宇航员的妻子》)

注：这是一卷在废物堆中找到的空白录音带，里面只录下了一个小男孩的声音。

"爸爸的白手套下面有眼睛！爸爸变成宇宙兽了呜哇哇！"

——《一卷没有名字的空白磁带》(M/《宇宙英雄 艾斯奥特曼》)

编号：档案 2719–q 性质：公开 危险度：B

这些被我们所掌握的小范围渗透式入侵没有引起过太大范围的轰动和恐慌，因为往往在真正的入侵还没有开始的时候，来自其他世界的入侵者已经被周围的人群所发现了。不过真正值得我们担心的是：还有多少没有被发现的入侵者，仍然潜伏在我们的身边。

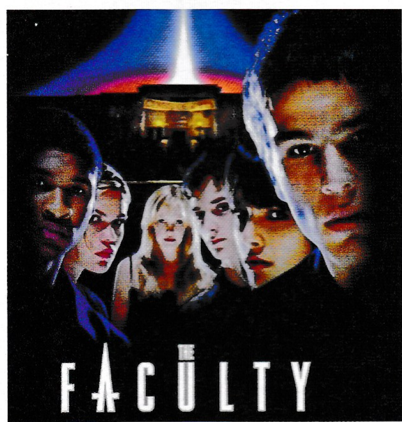
对全体人类公民的安全普及条例（草案）

1. 不要对任何人透露任何关于地球机密及人类生态方面的资料。（机密的界定范围有待进一步讨论决定：不过在对方向问你"怎样写这份申请"的时候，大可以告诉他没有关系，若是一个超过8岁的人类询问"我应该进哪边的洗手间"，请不要再和他继续保持接触。）
2. 随时注意你身边任何一个行动古怪的人类，如果有什么可疑之处，立刻远离他。
3. 经历了意外事故但是很快就恢复健康的人、去了远方很久突然回来的人、口味和生活习惯突然之间发生大幅度改变的人、脾气突然变好或变坏的人、只要你觉得有可疑之处的人，立刻远离他。
4. 不要和任何人单独前去人烟罕至的地方，也不要听信任何人的介绍前往一个自己从未去过的偏僻店面（包含俱乐部、酒吧、舞厅等），不管是父母还是男友最好都不要，如果一定要去，请做一些适当的准备。
5. 由于目前我们仍没有可靠的方法对来自地外的其他生物做有效的防范，所以请各位人类公民随时保持警惕。

新闻摘抄：这一切就发生在你的身边

危险的高中校园

美国的某高校在前段时间，几乎成为了外星寄生虫的温床，几乎所有的教职员工和80%的在校学生都被来源不明的寄生虫所寄生，险些酿成大祸。好在该高校数名没有被寄生的学生很快发现了敌人的阴谋，并且寻找到了对该寄生虫拥有特效的武器，让这场危机在学校的范围之内被遏制下来。



根据几名专家的研究发现，在学校中肆无忌惮扩散的这一类寄生虫，遇水就会产生旺盛的活动力，并且可以不断分化，而它们的组织结构是由母体为框架构建起来的，只要母体死亡幼虫也会随即死亡。

附，这几名阻止了寄生虫进一步扩张的学生在校学习期间一直是让教师头疼的问题学生，而讽刺的是对寄生虫有特效的武器更是他们自己亲手制造的毒品。

——《UBV研究调查学报》(M/《老师不是人》)

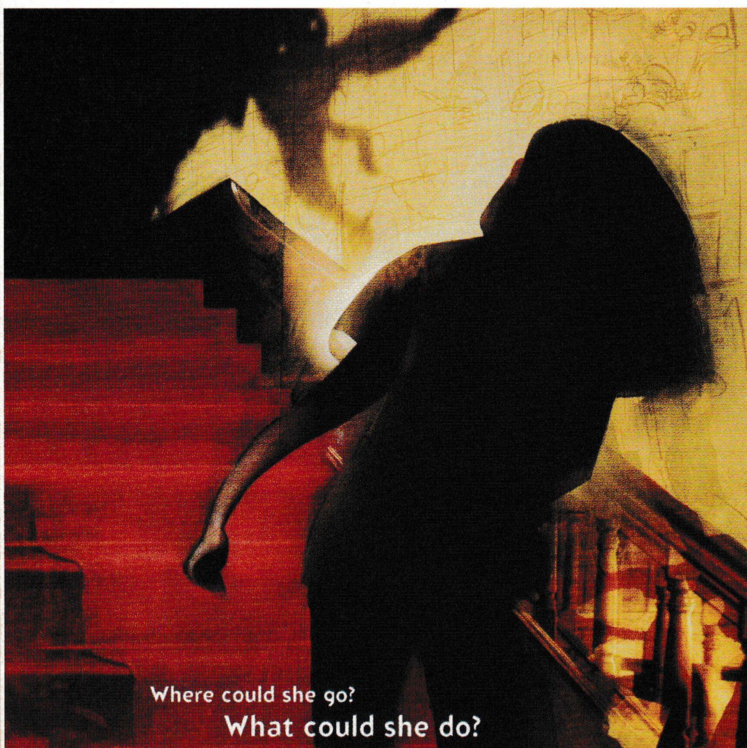
全球性疾病的真相

曾在全球大部分地区流行过的传染病"星痕症候群"至今还会让我们感到不寒而栗，在这场近年来最大的全球性流行病中，我们失去了很多珍贵的亲人和朋友们，而最近对于该病症的研究报告中，研究人员终于发现了这次病症的流行原因最早要追溯到2000多年前一个名为"杰诺娃"的外星生物身上，但是对于这个外星生物究竟和星痕症有怎样的联系，目前仍旧扑簌迷离，研究人员正在进一步的研究中。

——《永远的伤痛，星痕症候群》(M/《最终幻想Ⅶ 降临之子》)







目的四 大宇宙的奥妙

在这仅剩的6%中，除去上面所提到的几大原因，还存在着众多的来客，它们的到来目的千奇百怪，为我们所不能想像，甚至某些还会让我们由衷地认为诸如此类的原因极其无聊，大概以地球人类的想法，始终是不能彻底理解大宇宙的奥妙吧。

编号：档案 26619-x 性质：公开 危险度：A

接到市民的检举电话后，我们立刻赶到了事发地点，这个地段在最近一段时期内非常热门，很多市民揭发这里有由外星到来的窃贼一直试图掠夺地球的资源，而且不论是食物、服装、生活用品、装饰品、家具还是其他物资，全部都是它们搜刮的对象。这些外星人体积非常细小，通过推动一个色彩鲜艳、具有强大吸附力的球体达到吸引周围物体的目的，而且体积一直在迅速增长中。

到达事发地点之后，我们终于亲眼见到了那个被投诉的对象，现在从我们的角度来看，球体和外星人已经完全看不到了，只有一个直径大约在3米左右的不规则球体（据推测是球体）在街道边疯狂滚动，甚至连街边停放的自行车、石板凳、灌木丛、甚至生物都能吸走，并且还在不停地扩张体积。按照这种速度继续下去，大约半小时之后，这个该死的外星人就要把整个纽约粘起来带回老家去了。

——《恐怖的球体》（G/《块魂》）





▲▶仔细比较这两张照片的不同之处，你会发现这个球体的恐怖。

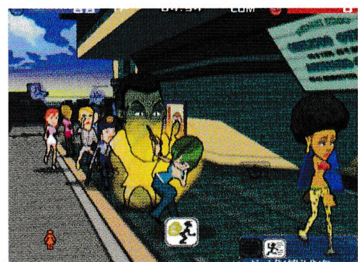
编号：档案 4176-I 性质：公开 危险度：G

闹市中经常出现的神秘小外星人又出现了。大约两个星期前开始，在各大闹市区的街头，时常能看到这个外星人的出现，它出现的地点并不固定，但是经常出入在这些街道上的行人，应该已经对它十分熟悉了。据称每次这个小外星人出现之后，就会做出各种恶作剧来恶整路上的行人们，短短两个星期内已经造成了数百起汽车追尾事件，不过在对路人进行采访的过程中，我们发现除了那些撞坏了汽车的人，大多数人类对其并没有表达出什么厌恶的情绪，这让处理工作更加陷入了僵局。

为了妥善处理该外星人的相关事项，我们对它进行了一次简短的采访，就它的说法是“不恶作剧个够，爸爸不让回家。”

在此，我们向广大观众朋友们征求最快的解决方法，有什么好办法可以拨打屏幕下的电话。

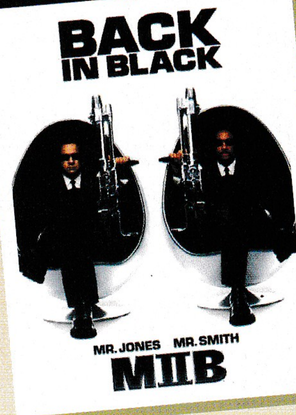
——《焦点关注》（G/《麻烦星人》）



很明显，这些喜欢捣乱的外星人并没有打着什么侵略地球的算盘，对于整个地球它们没什么兴趣，有兴趣的是地球中的某些东西。从特定角度来说，它们远远比侵略者可爱的多，但是从另一些角度来说，谁管它们到底想的是什么，我们只关心最后的结果是什么。

那些对地球和人类没有什么危害的生物无疑是最受欢迎的一族，就算把它们放在那里不管也没有关系，事实上，不需要我们太过注意的异族其实为数不少，而且它们往往已经静静地开始生活在地球上，拥有自己的生活，接受统一的管理。





注：来自凯和杰伊的特别报告

敬爱的长官，隶属MIB的凯和杰伊向您作每月一次的“外星人事务管理报告”。

本月的情况就向往月一样不好也不坏，由于现在仍然处于宇宙战乱特别时期，本月累计有来自大约350个星球共计4700名外星人前往地球避难，其中4300名通过考核，已经发放到下级组织，323名仍需要进一步观察，77名危险人物已经遣返，从本月的情况看来，这股外星人来临的高峰期仍未顺利度过，还将持续较长的一段时期。

另，“外星人在地球的事务管理详细报表”已经上交，请查收核实。

——《MIB 成员给上级的一次例行报告》（M/《黑超特警组》）

编号：档案 26922-z 性质：绝密 危险度：S



关于非地球人类的基本管理章程（部分）

为了进一步促进各族人民间的交流和友谊，排除一切可能导致误会与摩擦的危险，使各族交流之间的障碍与威胁最大程度降低，请大家共同遵守以下规定：

1：食物方面，请参照我们颁布的《可以食用的食物清单》，根据自己的口味和生态选择食物，不在食物清单上的食物一概禁止食用。（来自卡巴星的居民请注意，不要吃自己的手，这样会对其他种族造成精神上的压力）

2：衣着方面，请参照我们颁布的《关于正确衣着的说明》，严禁不穿衣服、穿不属于地球的衣服、或是变形族自制的衣服等，现在地球的衣服很便宜，请买几件回来给自己用吧。（经济上有严重困难的可以向我们提交申请报告予以补发救济服装）

3：居住方面，由于地价上涨，人口增加的缘故，我们不能为每一个客人准备适合你们的住所，希望你们可以做到自给自足，自力更生。（来自沙林地区的居民们请注意，严禁居住在其他种族的毛发上）

4：工作方面，由于人口增加等方面的种种原因，我们不能每一个客人提供适合你们的工作，请根据自己的特长在我们颁布的《特别招聘》手册上寻找可以胜任的工作。不符合要求的客人，希望你们可以做到自给自足，自力更生。（经济上有严重困难的可以向我们提交申请报告予以补发救济金）

5：贡献方面，在地球定居五年以上（由通过考核并得到居住证明起算），为地球的贡献值仍低于自己定居基础值30%的居民将会被遣返。（具体计算方法请参见颁布的《贡献值计算手册》）

注意：以上一切要求均以不得被地球人类发现异常作为前提。被地球人类发现异常、伤害任何一族人类等严重损害种族和谐的行为，都将通过审查进行相应处罚。

新闻摘抄：来自天外来客的各种残留记录

关于“地球”的解释

“当时我正在沃贡人的建筑施工飞船上，福特要给我看一本号称银河系中最伟大的书，这本书记录了几乎银河系中的所有事情，是星际漫游者绝对不能错过的一本神书，而他就是这本书的研究者之一。于是我就翻看了关于地球的条目，福特在地球上好歹呆了15年，他怎么也该为地球写点什么。”

“你看到的内容写了什么？”

“无害。”

“什么！‘无害’？这就是它的全部内容吗？‘无害’！就这么一个词！”

阿瑟耸了耸肩膀，“我要求福特稍微调整一点，现在它已经更新了。”

“那么现在最新的解释是什么呢？”

“基本上无害。”

——《与星际旅游者阿瑟的对话录》（N/《银河系漫游指南》）



真实还是谎言？家族守护神存在？

在各国一直以来都有一个关于“家族守护神”的传说广为流传，其内容大致为每个家族都有一个天使在默默守护，随时监管着家族的未来发展等，这是一个非常古老的传说，但是在最近有不少家庭纷纷提出，曾经或多或少亲眼目睹过家族守护神的出现。

一个来自香港的17岁女孩声称自己从小就可以看到各种别人看不见的东西，那时候起，她就能在窗外或是住宅附近的天空看到一个闪闪发光，手持弓箭，近似西方天使形象的东西，不过直到懂事之后才明白原来这是家族的守护神，同样，她也说道，自己小时候对守护神有一点害怕，但是现在已经完全习惯了。



——《八周刊－风水志》（G/《千年家族》）

真实还是谎言？幸福分配者存在？

接上文，另一个来自日本的13岁小女孩同样发表了一番让人惊讶的宣言，她认为在某个地方有一些人，可以帮人类管理收获的幸福。在开心的时候储存多余的幸福，在不幸的时候释放出来给予安慰。从而让所有人都平静快乐地度过每一天。

——《八周刊－风水志》（G/《幸福操纵官》）

给所有天外来客的一封信

各位来自四面八方的朋友们：

你们好。

首先，我谨代表全体地球人民向你们致以诚挚的问候，同时欢迎你们来到地球这个大家庭。

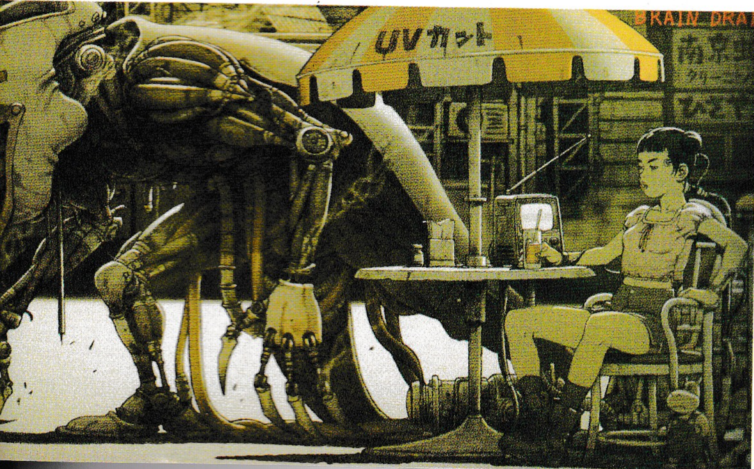
从一个与外界毫无联系的闭塞星球，到今天的海纳百川，地球经历了无数的尝试和改变，也得到了无数遥远的朋友们的帮助与支持。有人在这个世界中如鱼得水，就有人在这个世界中流离失所，它们不可避免。但是不管从那个方面来看，人群川流不息，客人来来去去，这都是星球与星球、种族与种族之间联系日益密切深厚的证明，是所有人一同创造的荣誉。

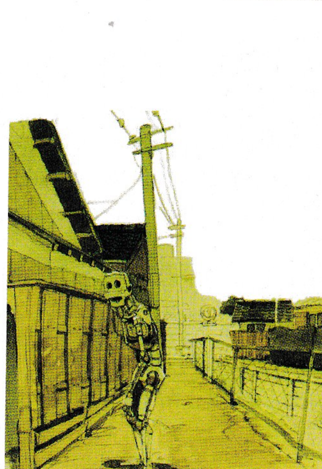
虽然现在在这里，由于种种原因还需要对你们的生活做出种种规定与约束，但是，不久的将来，还会有数千种类的异族人来到地球，普通的地球人类也会发觉到它们。那个时候，我们将迎来一个崭新的、没有虚饰的时代。

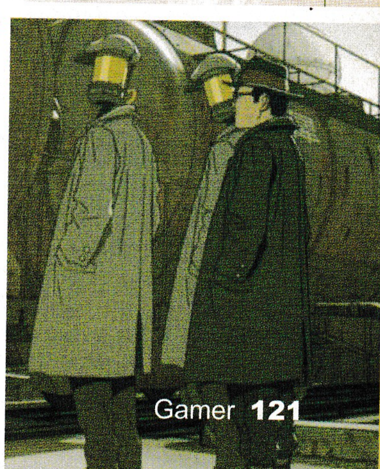
此致

地球人类对异族管理事务所

2007年3月11日







小编与上帝

《游戏·人》第22辑 读者调查

1. 本辑《游戏·人》中有一些专业性较强的文章，您认为《游戏·人》的文章应该侧重专业性还是通俗性？
2. 您对本辑内容满意吗？请指出您最喜欢的几篇文章。
3. 您对本辑的封面和赠品满意吗？还有什么具体意见？
4. 您对本辑的音乐CD满意吗？对曲目有什么具体意见？
5. 请对本辑《游戏·人》进行一个综合评价，谢谢！

〓暴雪，特大暴雪！在近期遍布全国的恶劣天气影响下，部分城市的交通由于积雪导致几乎完全瘫痪，小编们在胆战心惊之余也不免暗自庆幸自己回来得早，否则恐怕就得滑着雪橇来赶回编辑部制作《游戏·人》了……（具体配置参见右图）



〓说到春节假期里的糜烂生活……按某编的话来形容就是"填鸭式喂养"，而且心宽自然体胖，在缺乏运动、静坐游戏兼零食不断的三重熏陶下，度假回来的编辑同事们身材一个比一个"伟岸"。然而正所谓乐极生悲，上班当日众人便猛然发现：鉴于种种特殊原因，即日起至截稿日全天无休！于是，在连续十多天的奋战后，精疲力竭却又减肥无门的小编们终于——可以去完美COS凌晓雨的熊猫了。

〓2月22日，狩猎解禁，编辑部瞬时成了《怪物猎人P2》的天堂，尤以联机时最为热闹。每到中午，"猎人"们便三三两两地聚到一起，开始快乐而又刺激的狩猎生涯。"砍、砍它！"、"靠！这么不老实，剁个爪子下来！"、"好，倒了！大伙一起上啊！"之类的吆喝声不绝于耳，搞得冷不丁路过办公室的外人还以为里面是在黑社会火并……

Email 张志龙：21辑的封面对男同胞是最具杀伤力的(可以继续朝这方面努力)，红色也透着新年的喜庆。但是有两个问题值得关注：一是自从改版后的杂志名"游戏·人"三字的字体、字形、颜色和大小显得有些怪怪的。二是赠品送的有些迟，希望能在每年的12月底更换年历的时候及时收到，更希望能印上农历和中外节日，增加一些动漫人物的生日，这个要求不算过分吧？

感谢您提来的建议，我们一定会认真参考，不过至于您对赠品年历提的建议么……恐怕有些难以实现。就拿4月1日来说吧，我们粗略查了一下，仅在这一天出生的ACG人物便有——木之本樱(《魔卡少女樱》)、米田一基(《樱大战》)、面堂终太郎(《福星小子》)、忍部ヒミコ(《魔神英雄传》)、山田花太郎(《死神BLEACH》)、贵鬼(《圣斗士星矢》)、樱木花道(《SLAM DUNK》)、石崎了(《足球小将》)、乌索普(《ONE PIECE》)、ジョージ・グレン(《高达SEED》[第一个"调整者"])、ボボボーボ・ボーボボ(《爆裂鼻毛真拳》)……天啊，你想让我们把这些都印在一个格子里面吗？ -v-b

哈尔滨 张博宇：我经常被《游戏·人》中关于学生时代的游戏相关文章感动，这让我想起了我的学生时代，那是一个在受限制中玩着游戏以获得叛逆快感的时代，所以我希望咱们能多些这种学生玩家故事的文章。字数一定要尽可能多，这样在阅读的时候可能有些琐碎，但正是这种琐碎才给人一种贴近生活的感觉，非常有代入感，毕竟生活就是由各种琐碎事情组成。此外，对于本期的封面我特别特别喜欢，尤其是封底，我要是有个这样的妹妹多好！

呵呵，您说的应该是"游人小说"吧？的确，"贴近游人生活"正是游人小说的创办宗旨，只要能让大家看得产生共鸣，就是我们的最大成功。此外，也欢迎各位游人同好来踊跃投稿哦，写作游人小说并不需要有多华丽的词藻或多光怪陆离的剧情，真实——才是最重要也是最共通的感动。至于封底女郎崛北真希小姐么……如果你看过她在《电车男》中的倾情表演恐怕就不认为有这样一个妹妹是好事了。（汗）



▲就连泰坦都被《欺诈师》里的崛北真希给狠狠地萌了一下。

Email stephen9999：对于杂志赠送的CD，我是抱着多听听日本歌曲的心态去听的，只要歌能入耳就行。但是觉得取消了一张专辑CD十分可惜，因为了解一个东西要全面，只听一个OP无法对整个游戏的音乐做出客观全面的评价，就好像只听一个章节永远无法了解《命运》一般。

这个问题我们也曾认真讨论过，但由于专辑CD的受众面实在太窄，喜欢该款游戏的玩家或许会从头到尾听完，但对于没接触过的人而言则可能碰都不会去碰。故此，我们才决定对CD采取"海择精选"的方针。当然，这也并不意味着专辑CD会就此消失，如果今后能够遇上神曲众多的游戏作品的话，专辑CD依然会闪亮复出的。

Email ushaskaluxer：对于21辑的"动漫秀"，我绝对承认，游戏和动漫就像骨头和肉的关系，但我觉得盘点这类东西实在太多，而且就贵刊栏目的篇幅来说，是绝对没法和专门的动漫杂志比的，所以这样只是介绍各种动漫和简单进行评论实在有点聊胜于无的感觉，毕竟天天玩游戏的人也基本都是动漫迷，可能在这些人眼里这篇文章的技术含量就不那么高了，或者有些则根本是废话，所以我的建议是，最好结合具体的东西深刻研究，而不是只轻描淡写地介绍之类。这样这个栏目的特色才能深刻，而不是看过了就看过了，反正跟别人的差不多的感觉。而且现有的栏目不一定要期期定死就是这些，有实在好的东西我们放，没有我们不硬挤，有了再说，栏目的设定可以更灵活些，而不是为了箍在条框里的。

这位朋友见教的是，基于"动漫游不分家"的潜规则，《游戏·人》中刊出动漫内容确实是大势所趋，但内容方面的选择却是需要我们认真思索的问题。ushaskaluxer的建议为我们点出了一个方案，小编们自然会仔细斟酌。同时，希望广大熟悉动漫的读者们也能为"动漫秀"这个栏目踊跃提来意见！

广西 梁永峰：请问一下什么是"同人"？经常看见书中提及"同人"、"同人女"等，因为不知其意而感到纳闷。



▲《铁拳》版《断背山》，同人女们的杰作。

"同人"即指一部作品的读者(观众)自行衍生出来的其他相关作品，它有多种形式，主要分为：1.克隆类：完全忠实原著进行创作的小说、漫画、动画及其他；2.补完类：在原著设定下发展出其他剧情；3.YY类：原著人物在不同时空背景下发生的其他故事；4.解读类：对原著剧情或人物以自己的世界观进行分析。至于"同人女"么……还得先从同人创作中的"耽美同人"(又称"BL同人")开始讲起，这个实际上就是将原著男性人物意淫成断背关系的一种创作，譬如把马里奥和路易、斯内克和灰狐、克里斯和威斯克、胜负师和泰坦等视为恋人，边YY边进行耽美写作、研究耽美同人，并不断发掘出新的BL配对的这样一种人群(女性)就被叫作"同人女"。同理，男性也自然可以叫做"同人男"。

哈尔滨 彭磊：请考虑一下我们这些工作后口袋里有点钱的读者，为《游戏·人》出豪华版吧！把赠品什么的弄豪华点，整点应时当令的，夏天送小风扇，冬天送围巾什么的。50元以内都没问题。

别让我们想把钱花到贵刊上却找不到门路。

您的建议确实很有创意，不过考虑到大多数读者的经济承受能力嘛……要不这样吧，以后咱们出的杂志您一次买三本，既满足了您的消费欲，又能控制在50元以内，如何？－ －+

长沙 夏羽：朋友都说我人很好，很适合做别人好朋友，但至今我仍然光棍一条，忍受了二十余年寂寞，已经有些绝望了。进了军校后更是雪上加霜，我可不想工作后为了结婚而恋爱，为了生活而结婚。但就目前的条件，唉……（小编唱首歌安慰安慰我吧。）



▲这就是传说中女孩子拒绝男孩子时的必杀技——发"好人卡"。

（唱）"好人一生平安……"另附"好人卡"一张，恭喜。

桂林 唐海翔：各位大哥，21辑的封面是不是有些过于清凉了？记得那天，我买了书带回宿舍，正想细细品味，这时舍友A看了一眼封面，问我"这是什么书，《PLAYBOY》吗？"。我当时无语。另外不得不说一下赠品。丫的送这么精美的挂历作甚，我的另一舍友B（平时很少接触游戏）霸占了我的挂历，一点商量的余地也没有，就连CD亦差点被他们夺去，555。建议下次再送挂历的话，就送生化主题的吧（奸笑），要不就送两份同样的赠品，以防被抢。

对于您那纯洁到令人发指的舍友A，我也只能无语……至于室友B么，其实赠品没必要送两份同样的，改成一个捕鼠夹就成。v(－ －)v

玉林 黄赞：差点忘了一件事，此次写信之后，我又要恢复从前的"潜水"状态了，具体原因很多，那么以后我就不写回函了。但有一点可以明确的是：在卖出的千万本《游戏·人》中，必定有一本是我买下的，放心吧！不写回函就不代表不支持《游戏·人》，我会一如既往的。还有一点，当《游戏·人》再次出现问题的时候，便是我重新"出现"的时候。好好加油！我看着你们！

……那么，希望您还是不要再出现了吧。（玩笑）黄赞同学是我们的老读者了，此番退隐江湖，想必是由于学习压力陡增的缘故，而且每年此时也都会有许多类似的读者遇到同样的问题。请阿黄及各位临近升学考试的朋友们放心，各位的支持我们一直都会记在心里，绝不会因为缺了一两期的来信而忘记的。好好加油！我们也看着你们！^_^

广西 梁永峰：我建议《游戏·人》应该多刊载一些游戏相关历史人物的真实事迹。记得那一次，我在《新华书店》寻书时，无意听到两个七八岁的小学生对话。其中一位拍着一本《织田信长》说："认识这个人吗？"另一位则摇了摇头。"这么有名都不认识？他可是日本历史名人耶……但是死于'本能寺之变'。"这位小学生侃侃而谈，让我颇感佩服。"不过他死后被魔化了，后来被明智光秀的儿子金城武给灭了……"我顿时无语。



你告诉他，织田信长临死前还放了一个三级的无双秘奥义，幸好明智光秀身带斗气乱入拼刀挡下，否则被灭的还指不定是谁呢。

武汉 孟小迪：对于21辑封面我不得不说两句。首先，如果是要突出PS3，那为什么PS3的LOGO只剩下了一半（ON3），还让一个只穿内衣的美女挡在它前面；如果是要突出美女，那为什么把PS3画那么大，但手柄还是原来的大小？总而言之，不喜欢，还不如用那个备用的大眼Loli。

恩格斯说：艺术之所以被称为艺术，在于它有不同诠释。

湛江 全标润：2006年印象最深的莫过于玩《WE10》时发生的一件怪事了。无独有偶，世界杯赛前十几个小时，我和朋友通过《WE10》来演习凌晨的决赛，结果这场演习竟成了决赛的蓝本。大家应该还记得法国队一开场就进球吧？还有被意大利逼平到加时和齐达内的红牌吧？还有最后特雷泽盖罚失的点球吧？为什么！为什么！这一幕竟然提前十几个小时出现在了屏幕上！而且还是在我玩《WE10》的时候！难道法国队的命运早已被决定？而我就是那可以改变法国队命运的人？（现实中齐达内是顶人直接被罚下场，在游戏中是铲人被直接罚下场）



▲马特拉奇对齐达内使用嘲讽/齐达内获得了血腥狂暴的效果/齐达内的冲撞对马特拉奇造成532的致命一击伤害/马特拉奇死亡了。

不不不，如果在游戏中齐达内也是因为顶人被罚下场，那才真叫怪事。

南京 仲程：很羡慕"游人小说"《昨夜星辰昨夜风》中的主人公，周围有那么多喜欢游戏的好友，男生女生都有。再看看自己，周围不仅没有爱好的，而且还有个抵制日货的爱国愤青，天天叫着"要是买日货会被日本人的导弹炸"之类的话。好吧，既然那么怕死，那全世界就他一个苟活吧……

说到游戏和愤青，不禁让我想起了前两天小学校友录上出现的一个"抵制日货"的帖子，班长还在群里号召大家进去顶帖支持人气。也是我闲来无聊，就顺手点了一下网址，结果还没等网页上的文字刷新出来，耳机里就飘来了令人再熟悉不过的《ICO》主题曲《You were there》。我擦了擦冷汗，悄悄询问发帖的同学为什么要选这个曲子作背景音乐，而她的回答则异常简单干脆："觉得好听就拿来用咯！"－ －|||

邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：《游戏·人》第17辑，定价16元；《游戏·人》第19～22辑，定价14元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱
《游戏·人》读者服务部（收）
邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

电话 0931-8674805
Email gamers@263.net

本次为读者准备的礼物



孩之宝"《变形金刚》经典系列"——幻影/飞过山/热波/喷气机。 4名



Levelup主题T恤 10名

在平信、电子邮件或在levelup.cn游戏书刊区的《游戏·人》相关讨论中，对《游戏·人》提出意见或建议的读者均有机会获得以上礼品。《游戏·人》第二十三辑将公布中奖者名单。

※本期一等奖品由《模魂志》友情赞助

游戏·人 第21辑 中奖名单



Nintendo DSL掌机获得者
南京师范大学仙林校区 文婷

获得Levelup主题T恤的读者

哈尔滨	张博宇	玉林	黄 赞
常州	刘 辛	南京	仲 程
上海	傅必亮	广西	梁永峰
哈尔滨	彭 磊	天津	刘 津
桂林	唐海翔	桂林	黄思祺

游戏人VOL.22音乐CD介绍



其实动漫歌曲市场一直都很稳定，随着每个月的新番动画的推出和OVA频繁地在货架上更新，就不断地有佳作歌曲推出，看看每周的“Oricon”A&G音乐排行榜，榜单前十名几乎都被动画歌曲所覆盖，这不得不说日本动画产业的强大，也表现了日本动画歌曲的强势，甚至它在流行音乐的领域也占很大比重。而制作动画歌曲也不乏名家大手，很多知名的音乐制作人与声优都会为动画作曲献唱，也有很多歌手借着给动画演唱歌曲而一炮走红。本期就精选了一些榜上有名的动漫歌曲给大家欣赏，在听惯了游戏音乐后，让我们在本期的游戏人CD中领略一下动画歌曲的流行气息吧！ ■ 五味子

01	A Happy Life	《学美向前冲！》Opening	3：39
02	フツウはどのこ？	《草莓棉花糖OVA》插曲	4：13
03	Rolling star	《死神Bleach》Opening	3：10
04	青春として	《现视研OVA》Opening	4：51
05	Rising Force	《超级机器人大战OG》Opening	4：03
06	Allegro Cantabile Sound	《交响情人梦》Opening	4：13
07	こんなに近くで…	《交响情人梦》Ending	4：04
08	きれいな旋律	《圣母在上》Ending	4：00
09	纯白サンクチュアリィ	茅原实里演唱	4：53
10	Word I need	Aice⁵演唱	4：22
11	远い梦	《Fate/stay night》角色歌(Saber)	4：43
12	ハレ晴レユカイ	《凉宫春日的忧郁》角色歌(阿虚)	5：11
13	あい	《不公正抽签》Opening	3：38
14	ビューティフル ストーリー	《月面兔兵器米娜》Ending	4：04
15	One more time One more chance	《秒速5厘米》主题曲	5：27

流行动漫歌曲集



1 A Happy Life

作词：冈崎律子　作曲：冈崎律子　编曲：たかはしごう　演唱：林原惠

ほら 振り向いても もういなよ
チャンスなんてね そんものだと
あおられても 动けない时だっあるの

そう これも全て 君のために言うことだよ
でもゴメンネ 纳得しないこと
简单にはうなずけない

嘘でその场をうまくやりすごしても きっとくやむから
过去も未来ももちろそん今も 全て背负うのは自分もの 恼もう

やさしさの意味はむずかしい
いいと思い かけた言叶
思いがけず 伤つけることがあるかも

でも あきらめないで话しかけたい 言叶にもがいても
だって何度も思い知ってる 谁も一人では生きて
ないよ いつも

なぜ 大事なことは一度に来る
选ばなくちゃ どちらがいい どちらがいい

あとでわかるよ 全ての意味か 今はわからなくても
苦しゐも幸せも秘密も だから なげいで抱きしめていこう ずっと
It's My Life だから



歌词翻译

回过头去，却一无所有
机遇就是如此
即使鼓动，也无动于衷

这些话都是为你而说
但是对不起，我无法说服你
因为太难以承受

即使谎言能瞒天过海，也终将懊悔
无论是过去未来还是现在，一切都要自己承受，烦恼无尽

快走出来吧
望着紧闭的身影，我轻声说道
现在也许还不可能，我也曾深有体会

温柔的含义太深刻
也许善意的话语
无意间会让人受伤

但我不会放弃，依然诉说，即使在言语中挣扎
因为我明白，人无法独自生存，无论何时

为什么，重要的事情
总是需要选择，哪个更好？哪个都好
如果是你，又该如何？

以后你就会明白，一切的意义，即使现在还无法理解
痛苦、幸福和秘密，所以不要放弃，抱紧我，永远
因为It's My Life

今年一月的新番动画《学美向前冲！》聚集了很多知名女声优，堀江由衣、野中蓝、还有去年在声优届大红大紫的平野绫等等……就连主题曲也请了名声优林原惠小姐来演唱，绫波丽和灰原哀的轻柔声线我们早已领教过，这次她则用欢快的歌喉来演唱这首《A Happy Life》，圣樱学园一直都是被一片欢乐所包围的，主题曲就是如此。不过《学美向前冲！》的扩张意图十分明显，在动画还未播出之前，就已经以五位小主人公的声优为主要人员制作了五张角色CD了……

2 フツウはどのこ？

作词：くまのきよみ　作曲：渡边刚　编曲：渡边刚　演唱：千叶纱子(千佳)

Peace! very nice.FOO—TOW(フツウ), for you
Peace! very nice.FOO—TOW, for you

フツウなんてつまんない みんなそう言うけと
フツウでいるってことは それで结构大变です
腐れ缘 クラスメイト 眼镜っ子 美少女
ごちゃまぜ宝箱 开ければ あら大骚ぎ

Panic Girl アイツのこと知ってるでしょ
ツインールが目印 しっちゃかめっちゃか大统领
だけどホントは 寂しがり屋なんです

フツウなんてつまんない みんなそう言うけど
フツウってすごく自由 さてと宿题しちゃおう
フツウなんて目立たない そう思ってませんか?
ちょーっと待ったぁ 违うんだなぁ かつぼじって闻いててね
怒りんぼ ちょっと自己中 マイペース 胰病
ぴちぴち粒ぞそい おまえら目立ちすぎだよ

Petit Little Girl アノコのこと知ってるでしょ
泣きべそだけど大胆 おとぼけツッコミ大暴走
みんな この指とまれ

フツウってなんだ? フツウって真ん中?
フツウって素敌 フツウってムズカシイ

Pinky Girl アノコのこと知ってるでしょ
长い发 青い瞳 ウチのお姊ちゃん大好物
超Pretty わたしのことダイスキでしょ
フシウは奥が深いの 气になりだしたら止まらい
不思议な魅力 后味まスッキリ 癖になるキャラでしょ

フツウなんてつまんない そう言う人つまんない
フツウってつまり平和 ピースサインでキメとこう!

Peace! very nice.FOO—TOW, for you
Peace! very nice.FOO—TOW, for you

歌手小资料

千叶纱子
Chiba Saeko
生日　1977.08.26
出生地　东京
星座　处女座
血型　A



歌词翻译

Peace! very nice,FOO—TWO(普通), for you
Peace! very nice,FOO—TWO, for you

人们说普通太无聊
但普通本身很麻烦
冤家，同学，眼睛，美少女
打开错综复杂的宝箱，哎呀，一片混乱

Panic Girl，认识那家伙吧
看她梳着两根辫子，像个一塌糊涂的头领
但其实她很容易寂寞

人们说普通太无聊
但普通更自由，快把作业写了吧

普通不会张扬，不觉得吗？
等等，错了，好好听着
暴躁，自我，我行我素，胆小
都是新鲜的，你们太张扬

Petit Little Girl，知道那孩子吧
总是爱哭但她很大胆，装傻充愣调皮捣蛋容易暴走
大家都停下

普通是什么？普通很核心？
普通了不起，普通很深奥

Pinky Girl，知道那孩子吧
长发碧眼，最喜欢我的姐姐

超Pretty，很喜欢我吧
普通很深奥，喜欢就停不了
神奇的魅力，余味十足，还会上瘾

说普通太无聊的人才真的无聊
普通才是和平，是最和谐

Peace！very nice，FOO—TWO，for you
Peace！very nice，FOO—TWO，for you



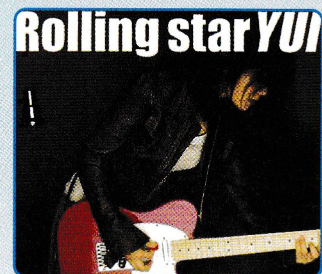
《草莓棉花糖》里那五个超可爱的小姑娘一直给人留下了很深的印象，也是当年最受欢迎的动画之一，在今年初的OVA中，伸惠等人轻松搞笑的故事将继续征服着一大群的LOLICON……在五人组里，千佳是比较乖巧可爱的一个，这首歌就是以她为主要角色创作的，千叶纱子的声音非常甜美，而千佳也不同于《舞—HIME》中的玖我的低沉压抑、也不同于《扑杀天使》中的疯狂放肆，在《草莓棉花糖》中，就是宛如邻家女孩般的如此轻巧动人。

3 Rolling star

演唱：YUI

もうガマンばっかしてらんないよ
言いたい事は言わなくちゃ
归り道夕暮れのバス停
落ち入んだ背中に Bye Bye Bye

君のFighting Pose
见せなきゃOh—oh
梦にまで见たような世界は争いもなく平和な日常
でも现实は日日トラブってたまに悔やんだりしてる
そんなRolling Days



ころんちゃったっていいじゃないの
そんとき笑ってあげる
乗りこんだバスの奥から

小さく微笑が见えた君をたよりにしてるよ
oh oh～！

梦にまで见たようなSweet Love
恋人达は隐れ家を探すの
でも现实は会えない日が続きながらも
信じてるのLonely Days

Oh，yeah，oh
つまづいたってWay to go
Yeah，yeah！
泥だらけRolling Star
まもりぬくために事ないでしょう

きっと嘘なんてそう意味をもたないの
All my loving...
そうじゃなきゃやってらんない
梦にまで见たような世界は争いもなく平和な日常
でも现实は日日トラブってたまに悔やんだりしてる
そんなRolling Days
Oh，yeah，oh

つまづいたってWay to go
Yeah，yeah！
泥だらけRolling Star

歌词翻译

就像梦中见到的世界一样 没有斗争
人们都过着和平的生活

已经到了忍无可忍的地步了
该说的话就要说出来
在回家的路上夕阳笼罩下的巴士站
和失落的背影说 bye bye bye

很想看到你为我加油的样子 oh oh

就像梦中见到的世界一样 没有斗争一片和睦的景象
但是事实上却日日碰壁 有时也会懊恼
像这样的rolling days

这一定是骗人的
All my loving 已经失去了它的意义了
不该是这样的 哇 我快活不下去了

就像梦中见到的sweet love一般
恋人们都在找寻着自己真实的一面
但事实上在难以相见的日子里
却还依然坚信着度过lonely days

oh yeah oh
就算是遇到挫折也总有way to go
yeah yeah
渐渐融化了的这个rolling star

创作型女歌手YUI以其自然纯净的嗓音迷倒不少歌迷，去年推出的首张个人大碟《FROM ME TO YOU》好评如潮，主演的电影《太阳之歌》和亲自演唱的主题曲《Good—bye Days》都取得了不俗的成绩，令她人气急升。度过了丰收的一年之后，致力音乐创作的YUI为《死神Bleach》谱写了这首《Rolling Star》，这首歌与YUI一直以来的形象大为不同，是一首情绪高昂的摇滚乐曲，也是YUI特别写给每天都在努力奋斗的人打气的歌曲。

4 青春として

作曲：manzo　编曲：manzo　作词：manzo　演唱：manzo

毎度タイトな　All weekdays
またも朝から 猛ダッシュ
“徒竞走？”“乐しそう”
意外と命がけ

愿いましては Slow Life Style
祈りをてめて Shootin'STAR
だけど无惨 100÷3
割り切れないことだらけ

だからこの手に抱えてきた
はてなき梦を
その“余り”にぎゅっと詰めてんで
詰めてんでみた

ささやかな幸せを
分かちあう喜びを
仆たちは今 青春として
刻みてむのさ
すれ违う寂しさを
ゆれ惑う悲しみを
今日のところは一休みして
歌いだしてみよう

远目 泪目 Rainy Song
罪なトキメキ Twist And Shout
サヨナラと 手を振った
右手を下ろせずに

日毎くすぶる Sweet Sweet Pain
梦もウツツも You're my STAR
“だけどもし…”及び腰
イマイチ足りない觉悟

呜呼、吹けば飞ぶようこの勇气よ
旅立て明日へ
辉ける未来へ羽ばたいて
羽ばたいてくれ

何げないやりとりを
さりげない微笑みを
この胸に今青春として
刻みてむのさ
今日というシナリオも
明日というアドリブも
ボリューム上げて スピード上げて
歌いだしてみよう
Twist And Shout！！

ささやかな幸せを
分かちあう喜びを
仆たちは今 青春として
刻みてむのさ
すれ违う寂しさを
ゆれ惑う悲しみを
今日のところは一休みして
歌いだしてみよう

Twist And Shout！！

“真诚的对白，坦诚的微笑”，这首歌似乎是专门为新故事中出场的狄上所写……《现视研》的OVA依然如TV版一样轻松爆笑，无论是有着OTAKU女王气息的大野还是羞涩腼腆的隐性OTAKU狄上，他们的故事仿佛就发生在我们身边，让人看过之后难以忘记，这首《青春として》也仿佛是要我们留住青春吧。

歌词翻译

每个紧张的 All weekdays
从早上就拥挤不堪
“赛跑？”“好像很有趣”
每个人都出人意料地拼命

祈祷，Slow Life Style
许愿，Shootin' STAR
但却无比凄凉，100÷3
只有除不尽的数字

所以我紧紧拥抱
无尽的梦想
牢牢记住那些“余数”
牢记于心

小小的幸福
分享的快乐
我们就是青春
铭刻于心
擦肩而过的寂寞
困惑不安的悲伤
现在休息片刻
让我们放声歌唱

眺望，哭泣，Rainy Song
罪恶的悸动，Twist And Shout
挥手告别
久久不肯放下我的右手

每天都停滞不前，Sweet Sweet Pain
无论是梦想还是现实，You're my STAR
但我却担心“如果”，摇摆不定
到现在还不够果断

带着如风中之烛般脆弱的勇气
向着未来启程
向着光辉灿烂的未来展翅飞翔
振翅高飞

真诚的对白



坦诚的微笑
将我们的青春
铭刻于心
今天的剧本
明天的乐章
调高声音，加快节奏
让我们放声歌唱
Twist And Shout！

小小的幸福
分享的快乐
我们就是青春
铭刻于心
擦肩而过的寂寞
困惑不安的悲伤
现在休息片刻
让我们放声歌唱

Twist And Shout！

5 Rising Force

作曲：影山ヒロノブ　作词：奥井雅美　编曲：菊田大介　演唱：JAM Project

暗暗から闻こえる君の声の中に たったひとつ见つけた真实

君は感じるだろう 热いTraction
生きる希望 果てぬ想い 记忆

きっと届いてるだろう 时空の彼方で
君を呼んでる奴の叫びは
俺を贯く 胸の鼓动は
"爱"问う 哀しみに…

负けない誓い 孤独と踊る Fighting sprit
翔る宇宙－そら－翼で守りし者

冻りついた地球は谁かの腕の中
ひび割れてく 迷ってる暗暗に
Get over that now!
今こそ俺たちのこの手で
たったひとつ掴める真实
RISING FORCE

塞いだ瞳－め－を开いて 燃やせPassion
生きる强さ 魂の伤 抱き

ずっと感じてるから 虚空の果てまで
君を呼んでる奴の叫びを
俺を贯く 胸の鼓动を

爱を追いかけろ

逃げない二度と 迫りくる壁 Wrecking it
畏れずに 弱さを力に变え

狙いさだめ谁かが嘲笑いナイフを
投げかけてる 振り声すこの背中
I can never cry!
流した血の泪をふいて
だったひとつ让れない真实
RISING FORCE

冻りついた地球は谁かの腕の中
ひび割れてく 迷ってる暗暗に
But, into the chance!
未来は俺たちのこの手に
たったひとつ掴める真实
RISING FORCE…

暗暗から闻こえる君の声の中に たったひとつ见つけた真实

JAM Project带给我们的永远都是激励、勇气与自信，除了那无比畅快的摇滚感觉，我们更能从歌曲中获得无限的力量。

歌词翻译

黑暗中传来你的声音，我看到了惟一的真实

你能感觉到狂热的Traction么
生存的希望，无尽的思念，回忆

一定能到达时空的彼岸
呼唤你的声音
穿越我，心中的悸动
哀伤地询问着"爱"

决不认输的誓言，孤独与舞蹈 Fighting sprit
在宇宙飞翔，以双翼守护

冰封的地球在谁的怀中
点点消融在彷徨的黑暗里
Get over that now!
正是现在，用我们的双手
紧紧抓住惟一的真实
RISING FORCE

张开紧闭的双眼，燃烧吧 Passion
生存的强大，灵魂的创伤，拥抱

我能感觉到，直到虚空的尽头
呼唤你的声音
穿越我，心中的悸动
追寻着爱

决不再次逃避，迫近的障碍 Wrecking it
不要害怕，将怯懦化为勇气

是谁将嘲讽的匕首
扔向挥舞刀剑的我
I can never cry!
拭去血泪
惟一的真实决不会让步
RISING FORCE

冰封的地球在谁的怀中
点点消融在彷徨的黑暗里
But, into the chance!
未来是我们手中
紧紧抓牢的惟一的真实
RISING FORCE

黑暗中传来你的声音，我看到了惟一的真实



6 Allegro Cantabile Sound

演唱：SUEMITSU & THE SUEMITH

歌词翻译

你的脚步声如同美妙的旋律
在清澈的湖面荡起波澜
我望着你的背影
想永远聆听这声音

你依然在呼吸
让我心潮澎湃
我找不到言语
表达内心的悸动

你的微笑如同美妙的旋律
让春日的原野鲜花绽放
我仰望天空祈祷
温暖的阳光和滋润的甘霖降临

我能为你演奏的旋律和弦吗
你的泪水如同美妙的旋律
夜空降下色彩斑斓的石子
蓝色的连音符，红色的休止符
我将它们珍藏在双手之中

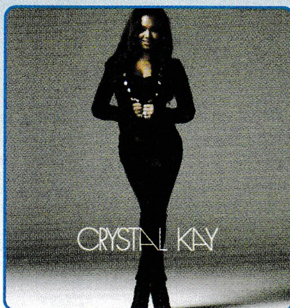
每一个动听的声音

华丽放送中的《圣母在上》第三季OVA，片尾曲依然是由KOTOKO为我们带来的明魅天籁，歌如其名，稳重而令人感动的明快旋律。KOTOKO的嗓音也一直保持得如此之好，清澈通透，又有一种力量能拉住听者的心灵。

7 こんなに近くで…

作词：六ツ见纯代　作曲：Ryosuke"Dr.R"Sakai　演唱：Crystal Kay

《交响情人梦》不仅仅带给我们一个温馨搞笑的故事，更让动画迷们在其中欣赏到了大量的交响乐名曲，两首主题曲同样也吸收了很多交响乐的元素在其中，《こんなに近くで…》的曲调像极了止步于告白以前犹豫不决的美丽心事，重复至最后一句的提升便是那脸红的呼喊。Crystal Kay的高音相当美妙，旋律也十分耐听。



8 きれいな旋律

作词：今野绪雪　作曲：マーティ・フリードマン　编曲：中泽伴行/井内舞子　演唱：KOTOKO

あなたの足音 きれいな旋律
澄んだ湖にひろがる波纹
凛とした后ろ姿 见つめながら
ずっと この耳で闻きつづけたい音



あなたが今も息をしている
それだけでもう胸はいっぱい
心の震えあらわす言叶は
うまく探せないけど

あなたのほほえみ きれいな旋律
春の野原いちめんに开く小花
やわらかな日ざし 恵の雨粒が
降りそそぎますように 天を见上げた

私は上手に和音をだしてるかな
あなたの奏でるしらべに

あなたの泪 きれいな旋律
夜空から落ちた光る色石
水色のスララー 赤いスタッカート
两手のひらに受けとめて 大事にしたい

ひとつひとつに
いとおしい音

9 纯白サンクチュアリィ

作词：畑亚贵　作曲：菊田大介　编曲：菊田大介　演唱：茅原实里

羽の色 白い言叶 纯脆へと弃る
愿いましょう 幸せになれ
瞳に sweet my sweet my dream

そっと浮かんだ 辉きは爱の实
切ない香りが fantastic
君も一绪に感じて欲しいの
击がる奇迹の系

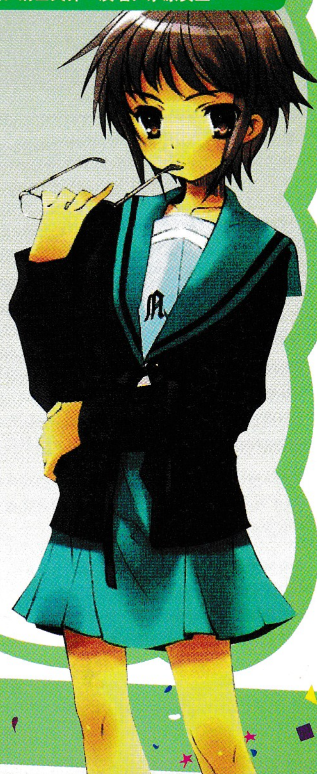
そうよ同じ日々を 过ごすことができたら
ずっとね笑颜で for you

见つめ合う时间が好き 伸ばす手が触れるよ
恋人たち 冻る息が哨子のように光り
羽の色 白い言叶 纯脆へと る
愿う胸が气づいたの
飞んでけ sweet my sweet my dream

不思议摇れてる 私も摇られてる
ときめく目と目で Romantic
君がいるなら大丈夫だから
优しく见守ってね

宙に浮かぶ paradise 星の诱惑かもね
虹が阶段になり

梦の先甘い香り 包まれた心で
毎日口关く花のように 绮丽に生きてみたい



雪の音 月の欠片 静けさを抱きしめ
願いましょう 幸せが
瞳へ keep my keep my wish

Ah..heavenly place
泣いてみたい温かさに届きそう

见つめ合う时间が好き 伸ばす手が触れるよ
恋人たち 冻る息が硝子のように光り
羽の色 白い言叶 纯旋へと舞る
愿う胸が气づいたの
飞んでけ sweet my sweet my dream

很多声优都是不错的歌手，"萌神"长门有希的配音茅原实里，与SOS团的其他两位成员相比，唱功更佳，这首个人单曲《纯白サンクチュアリィ》，整个演唱都显得很轻松自然，音调的处理上游刃有余，声音也很甜美，听感相当舒服。

歌词翻译

如翅膀般洁白的话语奔向纯洁
来祈祷幸福吧
眼中充满了sweet my sweet my dream

突然出现的光辉是爱的果实
哀婉的幽香是fantastic
希望你也能感受到
联结着我们的奇迹之线

如果我们能度过相同的每一天
我会一直微笑，for you

我喜欢相互凝视，触摸伸出的双手
恋人们冰冷的气息如玻璃般闪耀
如翅膀般洁白的话语奔向纯洁
我注意到内心的祈祷
振翅高飞，sweet my sweet my dream

不可思议地摇摆，我也一起摇摆
悸动的双眸凝视，Romantic

只要有你在我就会安心
温柔地守望我吧

飘舞在空中，paradise，也许是星空的邀请
彩虹变成了阶梯

被梦想的甜香包裹的心
我想像绽放的花朵一样绚烂地生活
拥抱雪的轻声，月的碎片和寂静
来祈祷幸福吧
凝望你的双眼，keep my keep my wish

Ah……heavenly place
想要哭泣，去感受温柔

我喜欢相互凝视，触摸伸出的双手
恋人们冰冷的气息如玻璃般闪耀
如翅膀般洁白的话语奔向纯洁
我注意到内心的祈祷
振翅高飞，sweet my sweet my dream

歌手小资料

茅原实里
Minori Chihara

出生日期	11.18
籍贯	历木县
血型	B
星座	天蝎座
兴趣/特长	编织，写作，钢笔三段，毛笔四段



10 Word I need

作词：只野菜摘　作曲：住吉中　编曲：Lapin　演唱：Aice5

You 情って デリケート
爱があるなら Word I need
Goin'な cry でも 传えてよ

come 情を listen ベクト
A级にね、chat-range して
言叶にしてほしい Word 话题 need!

say 服だよって、言っている no more
Ah，Ah so、本音は
night & day いたり
You got んでみたり
Ah，Ah 总・服ヂッなのよ

伞を持ってる あん、lucky girl!
晴れた 空は すてき なのに
见てはいけないあれをね meet ちゃった Yo!
もう 消しちゃったらいい Jump
(消しゴム贷そう)

You 情って バリケード
What can I…? けど 大丈夫
英语の授业は eat 眠り mode

Do you…外国语も
恋をすれば 觉えられる
ねぇ、You are never give up
word 我爱 need!

混沌 falll in love
ココロを show more
Ah，Ah そう、天然
ときめき Diary 进展、小なり
8、7…5感のセンス

悪いこと、through 超 lucky girl

うまくいかない それはきっと
きみに似合っていない hit なんだ Yo!
もう 舍てちゃったらいい Jump
(ハサミも贷そう)

You 情って デリケート
爱があるなら Word I need
Goin'な cry でも 传えてよ

come 情を listen ベクト
A级にね、chat-range して
言叶にしてほしい Word 话题 need!

饰らない气持ち
そこから拡げよう
胸に Dive、来る
"アイラブユー"
"I love you."
1、2…un、deux…永远!

You 情って デリケード
爱があるなら Word I need
Goin'な cry でも 传えてよ

Do you…外国语も
恋をすれば 觉えられる
ねぇ、You are never give up
word 我爱 need!

You 情って デリケート
爱があるなら Word I need
Goin'な cry でも 传えてよ

come 情を listen ベクト
A级にね、chat-range して
言叶にしてほしい Word 话题 need!

歌词翻译

You 感情很敏感
如果有爱，Word I need
Goin' cry 但是，请告诉我

come 聆听感情
在A级chat－range
我想要的言语，我需要话题

say 我在说服装，no more
Ah，ah so，真心是
night&day，到达极致
You got 你来试试
Ah，ah 总是太复杂

带着伞的lucky girl
虽然天空万里无云
遇到了不能看的东西，meet，Yo!
能消除就好了，Jump
(借块橡皮吧)

You 感情是障碍
What can I……？但是没关系
英语课就是eat睡觉mode

Do you……如果恋爱
连外语也能记住
You are never give up
word 我需要 need

混沌，fall in love
show more 你的心
Ah，ah，对，天真
心动的Dairy，进展，变小
8、7、5……感情的眼光

through 坏事，超级lucky girl
一点也不顺利
一定是和你不合适，hit，什么Yo!
能扔掉就好了 Jump

(再借把剪子)

You 感情很敏感
如果有爱，Word I need
Goin' cry 但是，请告诉我

come 聆听感情
在A级chat－range
我想要的言语，我需要话题

坦诚的内心
不断扩大
深入内心，Dive
"I love you"
"I love you"
1、2……un、deux……∞(永远)

You 感情很敏感
如果有爱，Word I need
Goin' cry 但是，请告诉我

Do you……如果恋爱
连外语也能记住
You are never give up
word 我需要 need

由人气声优堀江由衣、神田朱未、たかはし智秋、木村まどか和浅野真澄五位女声优组成的偶像声优组合Aice5，2005年10月正式开始活动，曾为WS裸奔动画《犬神！》演唱过片尾曲《友情物语》，首张专辑《Love Aice5》除了收录了之前发售过的单曲之外，还有多首堀江由衣等人亲自填词的新歌。这张专辑也荣登了Oricon的专辑排行榜第8位，是声优组合的专辑首次进入了排行榜的前十位，实力当然不容小看。五位成员的声线都是以可爱甜美为主，这首《Word I need》给人以欢快逾越的感觉，听起来特别得舒服。

11 远い梦

作词：こさかなおみ　作曲：川井宪次　编曲：川井宪次　演唱：川澄绫子

角色歌，顾名思义就是为了表现单个角色的魅力，由动漫或者游戏某角色的声优来演唱个人单独的歌曲或者是不同版本的主题曲，当然仅仅演唱主题曲的话骗钱意图就十分明显了……(比如说《魔法先生》的那一个班的学生，几乎每人一张-_-)，这首由川澄绫子演唱的《远い梦》则是完全原创的新歌，Saber的梦是什么样的呢？在歌里寻找答案吧。



12 ハレ晴レユカイ

作词：畑亚贵　作曲：田代智一　编曲：菊谷知树　演唱：杉田智和

ナゾナゾみたいに地球仪(ちきゅうぎ)を解(と)き明(あ)かしたら
みんなでどこまでも行(い)けるね

ワクワクしたいと愿(ねが)いながら过(す)ごしてたよ
かなえてくれたのは谁(だれ)なの?

时间(じかん)の果(は)てまでBoooon！！

ワープでループなこの想(おも)いは
何(なに)もかもを巻(ま)きこんだ想像(そうぞう)で游(あそ)ぼう

アル晴(は)レタ日(ひ)ノ事(こと)
魔法(まほう)以上(いじょう)のユカイが
限(かぎ)りなく降(ふ)りそそぐ 不可能(ふかのう)じゃないわ
明日(あした)また会(あ)うとき 笑(わら)いながらハミング
嬉(うれ)しさを集(あつ)めよう
カンタンなんだよ こ．ん．な．の
追(お)いかけてね つかまえてみて
おおきな梦(ゆめ)＆梦(ゆめ) スキでしょう?

イロイロ予想(よそう)が出来(でき)そうで出来(でき)ないミライ
それでもひとつだけわかるよ

キラキラ光(ひか)って 厚(あつ)い云(くも)の上(うえ)を饰(かざ)る
星(ほし)たちが希望(きぼう)をくれると

时间(じかん)に乗(の)ろうよByuuuuun！！

チープでクールな年顷(としごろ)だもん
さみしがっちゃ耻(は)ずかしいよなんてね 言(い)わせて

手(て)と手(て)をつないだら
向(む)かうトコ无敌(むてき)でしょ
辉(かがや)いた瞳(ひとみ)には 不可能(ふかのう)がないの
上(うえ)だけ见(み)ていると 泪(なみだ)もかわいちゃう
「変(か)わりたい！」
ココロから强(つよ)く思(おも)うほど つ．た．わ．る
走(はし)り出(だ)すよ 后(うし)ろの人(ひと)もおいでよ
ドキドキッ するでしょう?

Boooon！！

ワープでループなこの想(おも)いは
何(なに)もかもを巻(ま)きこんだ想像(そうぞう)で游(あそ)ぼう

アル晴(は)レタ日(ひ)ノ事(こと)
魔法(まほう)以上(いじょう)のユカイが
限(かぎ)りなく降(ふ)りそそぐ 不可能(ふかのう)じゃないわ
明日(あした)また会(あ)うとき 笑(わら)いながらハミング
嬉(うれ)しさを集(あつ)めよう
カンタンなんだよ こ．ん．な．の
追(お)いかけてね つかまえてみて
おおきな梦(ゆめ)＆梦(ゆめ) スキでしょう?

歌词翻译

像解谜语般解明了地球仪
大家到处也可以去到了

想一边兴奋地许愿一边渡过哟
是谁把它实现给我的?

直到时间的尽头

这个在歪理中环形的想法是
什么东西也在卷入了的想像中游玩

某一晴天的事
魔法以上的愉快
无限制地倾注 不是不可能呀
明天再会的时候 边笑边哼歌
收集快乐吧
很简单啊 这种事
追赶呢 试试抓住看
很大的梦和梦想 喜欢吧?

各种各样的预测好像测中却测不中的未来
虽然如此还有一样东西是明白啊

耀眼地发光 装饰厚厚的云的上面
是星星们给我希望

乘坐时间吧
因为是在便宜中却很酷的妙龄
感到寂寞害羞呢 被说了

手与手连系着的话
面向的地方就无敌了吧
在闪烁的 涌宇 是没有不可能的
只是看着上方就连眼泪也干掉
希望改变
按照心中强烈地想的那样传达
走啊 后面的人也追着啊
很兴奋吧?



Boooon！！

这个在歪理中环形的想法是
什么东西也在卷入了的想像中游玩

某一晴天的事
魔法以上的愉快
无限制地倾注 不是不可能呀
明天再会的时候 边笑边哼歌
收集快乐吧
很简单啊 这种事
追赶呢 试试抓住看
很大的梦和梦想 喜欢吧?

同样是一首角色歌，由吐槽男杉田智和（饰演角色：阿虚）演唱的《ハレ晴レユカイ》，不同于平野绫演唱的那个快节奏的版本，在这里变成了一首舒缓的慢歌，还在其中加入了阿虚不断的絮絮叨叨……话说回来这《凉宫春日的忧郁》的角色歌已经出到了第九张，难道连虚家的猫都要开唱了么–_–

13 あい

演唱：アツミサオリ

14 ビューティフルストーリー

演唱：井上麻里奈

歌手小资料



姓名	井上麻里奈
性别	女
生日	1985.01.20
出生地	东京
血型	AB型
出道时间	2003年

剧中剧，这两首歌都是OTAKU向作品中的作品在出真正的动画时的主题曲（好绕口……），《不公正的抽签》来自于《现视研》，《月面兔兵器米娜》来自于《电车男》，两部动画的素质都还算上佳，无怪乎两部OTAKU剧中的OTAKU那么喜欢呢（又绕口啊……）。《不公正的抽签》的主题曲《あい》（爱）旋律十分动人，算得上是前段时间动画歌曲中最好听的一首，《月面兔兵器米娜》的这首《ビューティフル ストーリー》（美丽的故事）则由主人公米娜的声优井上麻里奈亲自演唱。

15 One more time One more chance

作词：山崎将义　作曲：山崎将义　编曲：森 俊之　演唱：山崎まさよし

これ以上何を失えば 心は许されるの
どれ程の痛みならば もういちど君に会える
One more time 季节よ うつろわないで
One more time ふざけあった 时间よ

くいちがう时はいつも 仆が先に折れたね
わがままな性格が なおさら爱しくさせた
One more chance 记忆に足を取られて
One more chance 次の场所を选べない

いつでも捜しているよ どっかに君の姿を
向かいのホーム 路地里の窗
こんなとこにいるはずもないのに
愿いはもしも叶うなら 今すぐ君のもとへ
できないことは もう何もない
すべてかけて抱きしめてみせるよ

寂しさ紛らすだけなら 谁でもいいはずなのに
星が落ちそうな夜だから 自分をいつわれない

One more time 季节よ うつろわないで
One more time ふざけあった 时间よ

いつでも捜しているよ どっかに君の姿を
交差点でも 梦の中でも
こんなとこにいるはずもないのに
奇迹がもしも起こるなら 今すぐ君に见せたい
新しい朝 これからの仆
言えなかった「好き」という言叶も

夏の想い出がまわる
ふいに消えた鼓动

いつでも捜しているよ どっかに君の姿を
明け方の街 樱木町(さくらぎちょう)で
こんなとこに来るはずもないのに
愿いはもしも叶うなら 今すぐ君のもとへ
できないことは もう何もない
すべてかけて抱きしめてみせるよ

いつでも捜しているよ どっかに君の破片を
旅先の店 新闻の隅
こんなとこにあるはずもないのに
奇迹がもしも起こるなら 今すぐ君に见せたい
新しい朝 これからの仆
言えなかった「好き」という言叶も

いつでも捜してしまう どっかに君の笑颜を
急行待ちの 踏切あたり
こんなとこにいるはずもないのに
命が繰り返すならば 何度も君のもとへ
欲しいものなど もう何もない
君のほかに大切なものなど

"喂，听说是每秒5厘米。""什么？""樱花下落的速度，每秒5厘米。"
"新海诚"三个字就是高素质的代名词，无论是画面还是故事，都给人一种很舒服的感觉，新作《秒速5厘米》仅推出了先行第一话《樱花抄》就大受好评，它给人的感动总是细腻温和，这首《One more time One more chance》也更加点睛了作品的整体，令观众将那股情感舒缓地流出。

歌词翻译

如果再要失去什么 也能原谅自己
若有如此般痛苦 就能与你再一次相遇
one more time 不要让四季如此匆匆走过
one more time 在一起嬉戏着的欢乐时光

发生分歧的时候 每次都是我先妥协让步
若能改改那任性的性格 会使你更可爱
one more chance 记忆中 我止步
one more chance 选不出下一个地点

我一直在找寻你的踪迹
对面的房子 小巷深处的门边
虽然明知你不可能在那里
若能实现愿望的话 我想马上飞到你身边
已经没有什么做不到的了
我会放下一切抱紧你

如果只想找一个能驱赶寂寞的人 找谁都应该可以的
但在这个就连星星都快要落下来的夜里 我骗不了自己
one more time 不要让四季如此匆匆走过
one more time 在一起嬉戏着的欢乐时光

我一直在找寻你的踪迹
在四岔路口 在梦中
虽然明知你不能在那里

如果能发生奇迹的话 我想马上见到你
从新一天的清晨开始 我…
…会说出我一直没说出口的"喜欢你"

夏天的回忆在心中回旋着
霎时消失的悸动

我一直在找寻你的踪迹
在明亮的大街 那樱花街上
虽然明知道你不会来这样的地方
若能实现愿望的话 我想马上飞到你身边
已经没有什么做不到的了
我会放下一切抱紧你

我一直在到处搜索你的碎片
旅先的店 新闻的隅
周围的小店 抑或是报纸的一角
虽然明知那里不会有
如果能发生奇迹的话 我想马上见到你
新一天的清晨 从此的我…
…会说出我一直没说出口的"喜欢你"

我一直在寻找你的笑容
等电车时的空隙 看看铁路的拐角
虽说她根本不可能出现在那里
如果还有来生 我无论如何都要来到你身边
我已经没有了其他想要追求的东西
因为没有比你更重要的了

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活 Culture • Entertainment • Game

游戏·人

¥14
2007.3
Vol.
22

[异域放谈]

决斗 在欧洲的PK

[映画馆]

2006好莱坞动画长片巡礼

[游人小说]

老窘散记

虞美人

猎人与好狐狸

ISBN 7-88578-057-0



GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新

